HECHA EN ARGENTINA

XTREME


LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

DICIEMBRE 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 14

Te presentamos en exclusiva el nuevo arcade 3D de Acclaim que amenaza con extinguir a sus rivales

Turok 2

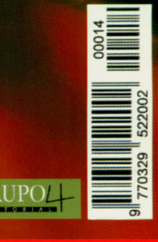
PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Lands of Lore III

La continuación de la saga promete restablecer a Westwood como líder del género

Fly!

¿Será este simulador capaz de destronar finalmente al Flight Simulator?



GRUPO 4 EDITORIAL

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL HOPKINS FBI Y LA CUARTA Y ULTIMA PARTE DEL COMMANDOS

Reviews: Shogo • Trespasser • Grim Fandango • Combat Flight Simulator • Actua Tennis



OUTWARS
MANUAL EN ESPAÑOL
SOFTWARE EN INGLES
"Nunca viste nada igual en tu vida"
permite aceleración 3D (Voodoo Graphics compatible)
Diseñado para Microsoft Windows 95
SINGLETRAC STUDIOS
Microsoft
Publicado por
ERBE



A veces cuando uno cree solucionar un problema, está creando otro de mayor envergadura. Esto le sucedió a Turok, el Cazador de Dinosaurios, ya que al intentar destruír en su primera aventura al devastador Chronocepter, no hizo otra cosa que despertar del volcán a Primagen, una entidad maléfica como pocas. Tal vez sea un trabajo duro para Turok, pero para los jugadores va a ser otra fantástica aventura plagada de la más pura acción.

¡Enteráte de todos los detalles en la nota de la página 30!

Nota del Editor

Es increíble, pero estamos en medio del cierre y hay gente que no logra volver a la realidad (entre los que me incluyo). Y es que la fiebre desatada por la cantidad de juegos que aparecieron este mes es sorprendente. Hubo de todo... torneos multiplayer en NFL Blitz donde nos rompimos huesos de los que ni recordamos los nombres, casos aislados de demencia debido a la dificultad de Grim Fandango y un resurgimiento de revistas de cómic del estilo animé por todos lados, obviamente de redactores influenciados por el Shogo, cuyo diseño honra el clásico estilo Japonés. Aunque en el lado negativo a la gente de 3D Realms las cosas se les están complicando más de la cuenta con el traspaso de un engine al otro, a tal punto que no les fue posible entregarnos ningún material que consideren definitivo del nuevo juego de la famosa saga. Es por eso que la nota especial que pensábamos incluir en este número se retrasa hasta nuevo aviso. En la nota de tapa te vas a enterar todo sobre un juego que se las trae: Turok 2: Seeds of Evil, donde la gente de Acclaim demuestra que a veces proceder con un bajo perfil no significa que se tenga un producto de menor calidad. Todo esto y mucho más te espera dentro de las páginas que componen este nuevo número de XTREME PC. Pero bueno, el espacio se acaba y nos vamos despidiendo hasta el mes que viene, no sin antes mandarles un fuerte abrazo virtual, saludándolos por las próximas fiestas y deseándoles un excelente comienzo del nuevo año que se viene. ¡Muchas felicidades para todos!

PAGINA 52

Grim Fandango

De la mano de Tim Schaffer llega una de las aventuras más emocionantes de la historia.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

DICIEMBRE 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Diego Bournot, Durgan A. Nallar, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Fernando Brischetto, Diego Rivas, Juan Gril, Bibiana Nieves Montero

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 305-3160

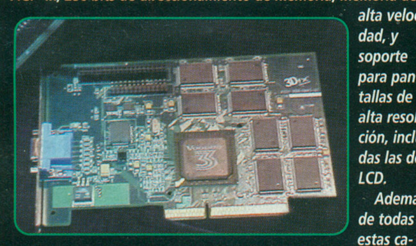
XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

3Dfx y su nuevo chip Voodoo3

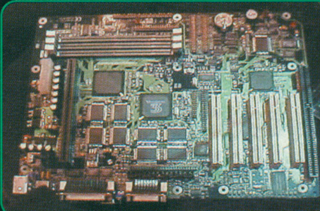
3Dfx Interactive anunció sus nuevas tecnologías para el año1999. Se trata del nuevo chip Voodoo3 y se comercializará en dos formas diferentes.

La serie 2000 está pensada para el consumo general, mientras que la 3000 podrá ser incluída en los motherboards como se hace en la actualidad con las tarjetas de sonido y video.

Las nuevas características anunciadas por 3Dfx para esta tarjeta son: Arquitectura de 128 bits interna, soporte para los nuevos AGP 4x, 256 bits de direccionamiento de memoria, memoria de alta velocidad, y soporte para pantallas de alta resolución, incluídas las de LCD.



Además de todas estas características, Voodoo3 realiza un ahorro de un 40% de trabajo a la CPU en comparación con la Voodoo2, soportará aceleración DVD y decodificación MPEG-2.



En una escala proporcional de velocidades podemos decir que Voodoo3 será 2 veces más rápida que dos Voodoo2 con cable SLI, además de tener internamente toda la aceleración 2D de la Banshee actual pero aumentando su reloj interno a 350 Mhz.

La compatibilidad con los juegos anteriores está completamente garantizada según 3Dfx, y para el momento del lanzamiento habrá por el momento 500 títulos que los soporten, esto será durante el segundo cuatrimestre de 1999.

CAVEDOG ESTRENA SERVIDOR Y TORNEO

Como lo habíamos anticipado en nuestro preview de TA: Kingdoms, la empresa Cavedog inaugura un servidor para jugar Online gratuito que se llamará Boneyard.

Durante el mes de Diciembre comenzará el nuevo juego Galactic Wars para Total Annihilation. Se dividirá a los participantes entre Arms y Cores y comenzarán las hostilidades. Cada jugador empezará con el rango de soldado y a medida que vayan conquistando mundos podrán ganar posiciones. El objetivo final es conquistar todo el sistema planetario.

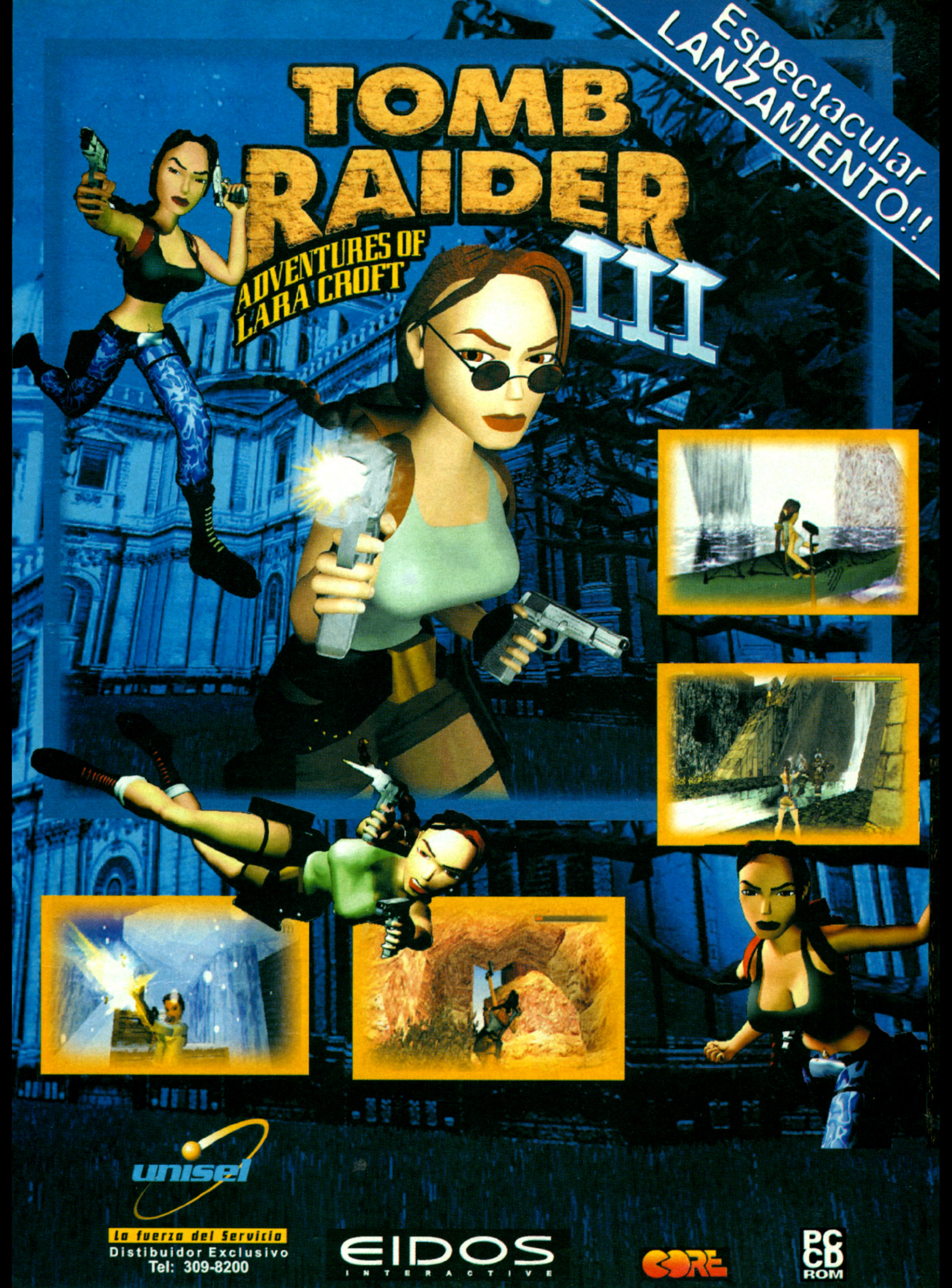


El servidor Boneyard tendrá un control sobre las distintas batallas que se libren determinando automáticamente al ganador y llevando las estadísticas.

Algo muy original, es que los jugadores con más rango pueden ordenar a los otros, obligándolos a realizar determinadas misiones.



Quienes quieran jugar a TA, sin entrar a Galactic Wars, por supuesto que podrán hacerlo. Cavedog pondrá un patch en www.cavedog.com para que los usuarios de TA puedan entrar directa y gratuitamente al servidor Boneyards.


Espectacular
LANZAMIENTO!!
TOMB
RAIDER
III
ADVENTURES OF
LARA CROFT
unisel
La fuerza del Servicio
Distibuidor Exclusivo
Tel: 309-8200
EIDOS
INTERACTIVE
CORE
PC
CD
ROM

Virtual Reality en la City

Una invitación que llegó a nuestra redacción, hizo que se trasladara el equipo XTREME PC hasta el Unicenter de Martínez, donde nos encontramos con un centro íntegramente orientado a entretenimientos, juegos y realidad virtual. Nos



encontramos con Jorge Vidal, Marketing Manager de VR (Virtual Reality). VR es un centro de entretenimiento multimedia que está ubicado dentro del local de Musimundo en Unicenter Shopping, orientado a entretener a toda la familia, a través de la realidad virtual, con redes de computadoras equipadas con joysticks de alta tecnología, cascos de realidad virtual que te permiten meterte dentro de los juegos y vivir algo totalmente diferente e inmersivo en lo que a juegos se refiere. ¿Por qué es diferente?, por la amplia variedad de juegos que te permite disfrutar, para todos tus gustos, Volar un avión de combate, manejar un Formula 1, jugar fútbol, pelear contra monstruos, etc. Podés jugar en forma individual o en red compitiendo con tus amigos en la mayoría de los juegos que elijas. El sistema de tiempos



también representa otra ventaja, en VR pagas por el tiempo que quieras jugar, a través de un pase (existen distintas alternativas que van desde los 15 minutos hasta 60 minutos o más), dentro de este tiempo tenés la opción de ir eligiendo los juegos que quieras, a través de un menú interactivo muy bien presentado que va mostrando todas las opciones a tu disposición, y durante el periodo de tiempo de tu abono podes recomenzar todas las veces que quieras sin el limite de tiempo o vidas que te permitía una ficha en un Arcade. Entre algunos de los juegos a tu disposición están: Unreal, Quake, Mortal Kombat 4, Duke Nukem 3D, Blood, Grand Prix, Cart Precision Racing, Super Boat, FIFA 98, F-22, Flight Simulator, etc. Además podes jugar un partido de Golf Virtual en una pantalla de 54 pulgadas. La atención del centro es muy eficiente por



Jorge Vidal, Marketing Manager de VR (Virtual Reality)

chicos preparados, conocedores de juegos, dispuestos a darte todo el apoyo e información que requieras. Jorge nos cuenta que actualmente es el único centro, pero que antes de fin de año están abriendo cuatro más, dos en capital, uno en la costa y seguramente otro en el sur del país. El horario es de lunes a jueves de 10.00 a 22.00 horas, los viernes hasta las 23.00 y los sábados y domingos desde las 10.00 hasta las 24.00 horas. Tienen promociones especiales e irán preparando algunas sorpresas muy importantes para la conveniencia de los jugadores a partir del mes de diciembre.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

FIFA sigue siendo mundial

EA ha llegado a un acuerdo con las instituciones FIFA y UEFA para obtener los derechos para seguir produciendo su serie más exitosa FIFA para los mundiales del 2002, 2006, teniendo en cuenta que la moda es vendernos dos juegos por campeonato, tendremos por lo menos cuatro nuevos juegos.

Según los ejecutivos de EA, además de los acuerdos para mantener los nombres de los jugadores reales en los equipos, también se aumentará la calidad de la serie que desde 1993 nos viene ofreciendo lo mejor del fútbol para nuestra PC.

No habrá Final Fantasy VIII... Al menos en PC

Una lamentable noticia, a principios del 99, la compañía Square lanzará el tan esperado Final Fantasy VIII para la consola Playstation, a la vez que anunció la producción de Final Fantasy IX, indicando que planean seguir con una de las sagas más exitosas de la historia de los juegos.

Square dijo también que no se harán conversiones para PC, alegando que no estaban satisfechos con los resultados de FFVII, debido a la cantidad de problemas de configuración que se le presentaron, que aún en día no todos fueron solucionados.

Novedades para Starcraft

Retribution será el nombre que tendrá la próxima expansión oficial que la compañía Wizard Works lanzará muy pronto al mercado. Según informes de la propia Blizzard este nuevo disco de datos será de mejor calidad que Brood Wars (todavía inédito), y tendrá un total de 120 niveles para multiplayer, unidades nuevas y 30 (10 por cada raza) misiones distintas para jugar contra el ordenador.

TOTALMENTE EN CASTELLANO

THE DRAGON SLAYER
ASGHAN

Un príncipe guerrero en una lucha desesperada por recuperar su reino perdido

Asumís el rol de Asghan para eliminar a más de 60 enemigos

Usás sus habilidades como nadar, bucear, saltar y escalar

Estás inmerso en un medio ambiente medieval en 3D

- **Explora variados escenarios: bosques, ruinas sub acuáticas y calabozos aterrorizadores**
- **Poderosa Artillería, trampas, rompecabezas engañosos y 8 tipos diferentes de hechizos mágicos.**
- **10 movimientos diferentes de combate.**
- **Secuencias cinematográficas.**

TOP TELE OPCION S.A.

GROLIER INTERACTIVE













Distribuido por: TELE OPCION S.A.

Av. Roque Saenz Peña 811 4° "E" - C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina TEL: (54 1) 326-7751 FAX: (54 1) 326-7798
Hotline: (54 1) 326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Grim Fandango	LucasArts / Microbyte	Aventuras / RPG	-
2	Shogo: MAD	Monolith / Edusoft	Acción/Arcades	-
3	Half Life: Day One	Sierra	Acción / Arcades	-
4	Rainbow Six	Red Storm Entertainment	Acción/Arcades	-
5	Commandos: BEL	Pyro Studios / Microbyte	Estratégicos	-
6	Need for Speed III	EA / Microbyte	Acción/Arcades	-
7	NHL 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	-
8	Motocross Madness	Microsoft	Acción / Arcades	-
9	Total Air War	Ocean / Infogrames	Simuladores	-
10	People's General	SSI	Estratégicos	-

Microsoft presentó Encarta '99

Ante un marco no muy producido, pero no por eso menos adecuado, Microsoft de Argentina presentó el 3 de Noviembre a la Enciclopedia Encarta '99 y al Encarta World Atlas '99. El lugar elegido para dicha presentación fue la Biblioteca Nacional, más precisamente el auditorio Borges. Antes de ingresar al auditorio, en el hall, encontrábamos en funcionamiento al renovado programa en varias computadoras en las cuales podíamos investigar las novedades. La presentación en general consistía en destacar las diferencias con su antecesor, las cuales son bastantes (incluyendo el precio que será bastante inferior), mostrando a través de una pantalla gigante como se utilizan los nuevos agregados. Una sorpresa que nos tenía la gente de Microsoft era que toda la presentación sería transmitida por Internet, motivo por el cual el evento se retrasó unos minutos, pero de todas maneras salió todo a la perfección. Más tarde se realizó una comunicación con Madrid, con uno de los responsables del proyecto para América Latina, el cual nos explicaba sobre la cantidad de personas y su respectiva participación en la organización del proyecto.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Montañas Rusas en tu PC

Roller Coaster Tycoon será un simulador bastante original producido por Hasbro Interactive. El juego será desarrollado por Chris Sawyer, responsable de Transport Tycoon.

Según Sawyer, Roller Coaster Tycoon es algo que siempre quizo hacer: "Poder crear parques de atracciones, con atrevidas aventuras y ver cómo un público virtual reacciona en él es algo que me satisface personalmente", afirma.

Ultima Online en varios idiomas

SYSTRAN y Origin han firmado un acuerdo para crear un software de traducción automática, que permita a la próxima entrega de Ultima Online, llamada The Second Age funcionar automáticamente en varios idiomas. Hasta ahora, soporta alemán, japonés e inglés. Entre los idiomas en los que se está trabajando se encuentra el español.

Codemaster se lanza por la montaña

No Fear Downhill Mountain Biking es uno de los títulos de PC en el que Codemaster está trabajando. La idea es crear un simulador de este deporte que lleve al jugador a competir en diferentes escenarios en el mundo. El juego puede ser interesante, ya que hasta el momento nadie había creado nada de este deporte aprovechando las nuevas tecnologías. Y además cuenta con la licencia de No Fear.

FECHAS DE SALIDAS

Abe's Exodus	GT Interactive	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Verano 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 99
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	Primavera 98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Beneath	Activision	Verano 99
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 98
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 99
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Primavera 98
Fighter Squadron	Activision	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Primavera 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Fly!	G.O.D	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Primavera 98
Heroes of M&M III	3DO	Verano 99
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Primavera 98
LAPD 2100 AD	EA	Verano 99
Luftwaffe Commander	SSI	Primavera 98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
Myth II: Soulblighter	Bungie	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 98
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Sierra	Primavera 98
Rayman 2	Ubi Soft	Marzo 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Requiem	3DO	Verano 99
Revenant	Eidos Interactive	Verano 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Primavera 98
Screamer 3	Virgin	Primavera 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Verano 99
Shadowman	Acclaim	Verano 99
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Primavera 98
SimCity 3000	Maxis	Primavera 98
Skies	SegaSoft	Primavera 98
Slave Zero	Accolade	Verano 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 98
Starsiege	Sierra	Primavera 98
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Turok 2	Acclaim Entertainment	Verano 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
War of the Worlds	GT Interactive	Primavera 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Primavera 98

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

PRIMERA SELECCION ANUAL

PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

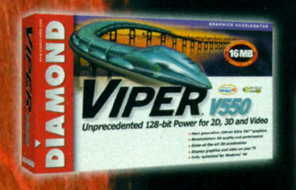
Esta es tu oportunidad de reconocer el mejor juego de este año. Tu voto y el de todos los lectores de XTREME PC premiará por primera vez la creatividad y originalidad de tu juego favorito, el cual se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA ESTOS SENSACIONALES PREMIOS!

1er PREMIO: 1 DIAMOND VIPER V550

2do PREMIO: 1 TEPPRO 3D HULK III VOODOO BANSHEE

3er PREMIO: 1 DIAMOND MONSTER SOUND M80









DIAMOND

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacelo a "PREMIOS XTREME - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal" y si es por e-mail, a premiosxtreme@ciudad.com.ar, indicando en el título del mensaje "PREMIOS XTREME"

- A NOMBRE Y APELLIDO
- B EDAD
- C NRO. DOCUMENTO
- D TELEFONO
- E DIRECCION
- F C.POSTAL
- G LOCALIDAD
- H PROVINCIA
- I ¿Cómo conociste a XTREME PC?
- J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio? 1 2 3
- K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV? 1 2 3
- L Además de XTREME PC, ¿Qué otras revistas lees? 1 2 3
- M A tu criterio, el mejor juego de 1998 es:

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se dascartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 dias de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 dias de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Dynamix*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Verano 99
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sierra.com

Starsiege Tribes

Un enfoque distinto en la épica historia de Starsiege. Nuevo nombre y una idea para afianzar la licencia en el mercado

Por Sebastian Di Nardo

Respondiendo a una nueva tendencia en el mercado de los arcades en primera persona, comienzan a emerger poco a poco productos preparados para conexiones masivas por internet. Este es el caso de una nueva entrega de Dynamix y Sierra, continuando con la licencia de Earthsiege que ahora tiene un nuevo nombre, Starsiege.

Algunos de nosotros tuvimos la suerte de jugar al Earthsiege, una licencia de Dynamix y Sierra que competía en aquella época con la famosa y archiconocida serie de Mechwarrior.

Mucho tiempo ha pasado desde entonces y unos cuantos cambios modificaron el proyecto de Dynamix.

Por empezar, cambiaron el nombre, como ya sabrán algunos de ustedes, ahora se llama Starsiege y podremos disfrutarlo en poco tiempo.

Pero no es esta la única novedad, también está a punto de ver la luz un arcade totalmente distinto llamado Starsiege Tribes, y será el segundo juego que utiliza la licencia de Starsiege.





La historia nos sitúa al final de Starsiege, luego de la guerra donde escuadrones de avanzada, se adelantaban para un reconocimiento del terreno. El objetivo era encontrar los Jump Stations, portales que comunican distintos puntos de la galaxia entre sí, y facilitan el reconocimiento y la colonización. Con el correr del tiempo estos escuadrones comenzaron a tener sus propias costumbres, culturas y dioses. Se movían constantemente, y se transformaron en una especie de "Tribus" nómades con avanzadas tecnologías. Cada una de ellas con su propio código de honor y sus propias metas. Algunas decidieron conquistar nuevas tierras o pelear entre sí, mientras que otras buscaban Jump Stations para saltar a nuevos mundos para explorar y colonizar.

Nuestro primer vistazo al ST en E3 nos causó una sorpresa inmensa. Escenarios al aire libre, lluvia y escuadrones de jugadores enfrentándose salvajemente.

El engine, propiedad de Dynamix, nos promete cosas interesantes:

- True Terrain Landscape: Escenarios exteriores de kilómetros de extensión, en los que podremos movernos con libertad.
- Seamlessly-Integrated Interior/Exterior: A diferencia de otros arcades en los que al salir de un escenario interior a uno exterior habrá un tiempo de recarga, el engine de Dynamix integra los interiores y exteriores, donde nos moveremos libremente y en ningún momento vamos a esperar con el famoso cartel "loading".
- Motion Capture Animation: Es el paso siguiente al skeletal animation, en el que se capuran los moviemientos de un actor para asegurar la fluidez en el juego.
- Vast Integrated Worlds: Elimina las separaciones entre niveles agregando realismo.
- Weather Systems: Misiones durante la noche y el día, con lluvia, nieve y niebla.
- Interactive 3D Mission Editor: Para construír en el juego, según la gente de Dynamix muy fácil de usar, con edificios prefabricados para crear misiones con mayor facilidad.
- Full 3D Accelerator suport: Funciona por software y soportará todas las placas aceleradoras (OpenGL y 3Dfx).

Starsiege Tribes es básicamente un arcade en primera persona al estilo Quake II y Unreal, con la posibilidad de jugar también en tercera persona al estilo Tomb Raider.

Será uno de los pioneros creados en función a la modalidad multiplayer. Capture the Flag, Deathmatch y Cooperativo serán algunas de las que estarán presentes. Para los fanáticos del single-player habrá misiones que servirán también de entrenamiento para los principiantes del Modo Multiplayer.

Si Sierra y Dynamix cumplen con todo lo prometido, y no nos cabe duda, estaremos ante una experiencia maravillosa. Y para quienes no tengan internet en su casa, ésta es una buena excusa para tenerla.

Fly!

FICHA TECNICA

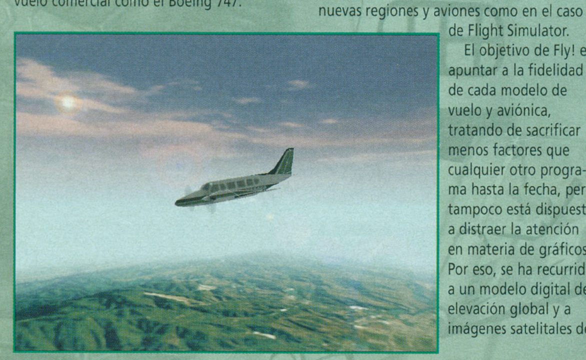
- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *TRI*
- **DISTRIBUYE:** GOD / Edusoft
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Verano 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.iflytri.com

El próximo paso en cielos amistosos

Por Pablo Benveniste

Innovar en el campo del realismo de la simulación de vuelo civil es una difícil tarea en la actualidad. De hecho, sería todo un logro poder mantener la calidad alcanzada hasta el momento por los más populares productos del mercado. Fly! es una prometedora opción que combinará lo último en gráfica con modelos basados en datos provistos por las mismas Cessna, Piper y Beechcraft.

Cinco aviones han sido escogidos e implementados de acuerdo a los tipos de modelos que cualquier aviador con licencia de piloto privado, podría encontrarse si progresara desde la más básica aeronave a pistón hasta los más desafiantes turbohélices y jets. Bajo este concepto, la propulsión a hélice quedó representada por los monomotores a pistón Cessna 172 Skyhawk, Piper Malibu Mirage, el bimotor del mismo tipo Piper Navajo y el biturbohélice Raytheon/Beechcraft King Air 200. Por su parte, la opción jet se presenta con el Cessna Citation 10, un pequeño birreactor ejecutivo. Los amantes de los peso-pesados deberán esperar hasta una siguiente versión que se estima, incorporará a los clásicos del vuelo comercial como el Boeing 747.



Como cualquier simulador de vuelo civil, las propuestas de vuelo son ilimitadas. Pero con Fly!, un sistema de GPS (Global Positioning Systems) apropiado para cada avión podrá permitir una mejor exactitud en la navegación a cualquier hora y en cualquier lugar del mundo. Sin embargo, como ya es costumbre, sólo determinadas regiones (un total de cinco incluyendo a Estados Unidos y otros países importantes) se encontrarán predeterminadas en cuanto a detallado e información relacionada con la navegación aérea. Las bases de datos en tales casos son muy prolongadas y abarcan cuestiones horarias, climáticas, etc. Inclusive, los productores de Fly! se han preocupado hasta de la correcta ubicación y fase de la luna y de aproximadamente 400 estrellas según el día y el año. Las comunicaciones y el tráfico aéreo adecuados a cada escenario, permiten interactuar con otros aviones y aeropuertos y, de estar bajo la opción multiplayer, podrá ser utilizado el micrófono. El hecho de ser solo cinco la cantidad de escenarios con elaboración, indica que seguramente no habrá que esperar mucho para que, una vez publicados los formatos, se hagan disponibles nuevas regiones y aviones como en el caso de Flight Simulator.

El objetivo de Fly! es apuntar a la fidelidad de cada modelo de vuelo y aviónica, tratando de sacrificar menos factores que cualquier otro programa hasta la fecha, pero tampoco está dispuesto a distraer la atención en materia de gráficos. Por eso, se ha recurrido a un modelo digital de elevación global y a imágenes satelitales de calidad tal, que garantizan una elevada resolución a bajas alturas y en áreas de gran actividad terrestre, como por ejemplo un aeropuerto.





Tantas ventajas en pos del mayor realismo posible, lleva a dudar sobre la relación con el usuario principiante. En este aspecto Fly! no cuenta con un sistema de entrenamiento, pero sí se puede acceder a muchas opciones de simplificación, como comenzar con los motores ya encendidos, en el aire o en la secuencia de aterrizaje. También se provee un completo manual e índice de ayuda.

Las especificaciones mínimas respecto al hardware necesario recomiendan contar con un procesador Pentium 166, 32MB de RAM y placa aceleradora 3D para poder gozar de la calidad del escenario, los efectos visuales y las texturas de los aviones, así como también los amaneceres y puestas de sol.

M.A.X.2

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION

LA SECUELA PERFECTA

"Editor's Choice Award"
-PC Gamer

"★★★★★"
- Strategy Plus

"★★★★"
- Next Generation

- Topografía 3D
- Frenética Acción Multiplayer
- Movimientos Inteligentes
- Cientos de Unidades diferentes
- Incluye Editor de Niveles y Misiones
- Inteligencia Artificial Avanzada
- Varios Niveles de Zoom

El primer juego de estrategia que le permite jugar en dos modos distintos: por turnos o en tiempo real. Además, el espectacular terreno en 3D real, la amplia variedad de unidades, y los alucinántes gráficos convierten a MAX2 en un juego perfecto!

DISTRIBUYE:



SAN LUIS 3065 (1186) CAP. FED.
TEL/FAX: 962-7263 (LINEAS ROTATIVAS)
WWW.EDUSOFT.COM.AR



BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Giants

La revelación de Interplay

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Planet Moon Studio*
- **DISTRIBUYE:** *Interplay*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Otoño 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.planetmoon.com

Hay algunas cosas que impactan a primera vista, que se destacan del resto porque tienen algo especial que los hace únicos. Este es el caso del Giants de Planet Moon Studio (el mismo equipo que alguna vez nos impresionara con MDK). Podría describirlo como tan impresionante, que en la exposición E3 todo el grupo que viajamos para cubrir la nota que les ofrecimos en nuestro número 9, coincidimos en que fue una auténtica revelación, y a pesar de su estado precario, pudimos captar el potencial de este título que recién en este momento se encuentra lo suficientemente avanzado como para realizar este preview.

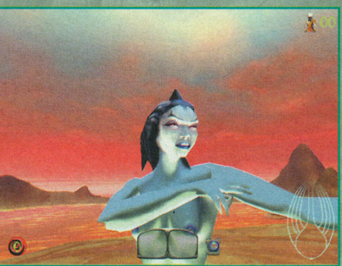
La historia de este juego que originalmente se iba a llamar Citizen Kabuto, pero por decisión de Interplay y algunas razones comerciales se cambió a Giants, nos cuenta la lucha entre tres razas por la posesión de un lejano planeta llamado Dorlon, que más



bien parece una isla flotante.

Originalmente tenemos a Kabuto, un noble y poderoso ser gigantesco, que ha vivido durante toda su vida en la pequeña isla donde se desarrolla la acción, lo cree su hogar y está dispuesto a luchar a muerte por defender lo suyo. Un gran misterio es la marca que tiene en su estómago con la insignia "001".

Por otra parte tenemos a las Sea Rapers, un grupo de mujeres forzadas a vivir mar-



ginalmente en los océanos, expulsadas de la tierra por su propia creación, el gigante Kabuto, que se volvió en contra por sentirse sólo, sin una compañera (¿Se acuerdan del monstruo del Dr. Frankenstein? Supongo que pensaron en algo así...).

Por último tenemos a los Meccaryns, mercenarios espaciales que luego de una terrible batalla llegan al planeta, para ser el tercero de la discordia. Sus objetivos son reparar sus unidades y abastecerse, pero se ven involucrados en el conflicto accidentalmente, por lo cual deberán usar su tecnología para defenderse contra Kabuto y esas extrañas y místicas mujeres.

El juego puede ser jugado por cualquiera de los tres grupos, teniendo como es de preveer sus ventajas y contrariedades. Kabuto es el más poderoso y fuerte, su marcha es imponente y destruye todo lo que se opone a su camino, capaz de aplastar al resto como si fueran insectos... pero también es lento y pesado.

Las Sea Rapers tienen a su favor su conexión con el mundo espiritual, haciendo uso de la hechicería como principal método de combate, y los Meccaryns son soldados con las últimas tecnologías a su favor, trabajan en equipo y creen estar preparados para cualquier eventualidad.

Lo más asombroso de este juego, es el engine utilizado, que moviliza a los increíbles gráficos en alta resolución, controlando un sets de cámaras que lo hacen uno de los más atractivos, de entre los que se ven en tercera persona.

La belleza del diseño de los gráficos de Giants, pocas veces ha sido vista en el mundo de los juegos, basta con echarle una mirada a las fotos de esta página para comprender lo que estoy diciendo.

En estos últimos días, se ha agregado un nuevo grupo de personajes que no comentamos en el preview que hicimos para nuestro site en la web. Estoy hablando de los Smarties, las pequeñas y graciosas criaturas (que ocultan en el diseño de sus orejas el logo de Planet Moon) serán comunes a las tres razas.

Están simplemente para que las protejamos, y en retribución nos otorgarán presentes que nos serán de gran utilidad.

Como adelanto les comentamos que la manera de acabar con nuestros enemigos es una de las cosas más divertidas, y varía según a quien controlemos. Con las Sea Rapers podemos secuestrar a un soldado, aprovechando los poderes mentales, y arrojarlo cerca del gigante para que lo acabe rápidamente, con los Meccaryns podemos encender en llamas a las malditas brujas, o si optamos por el monstruo podemos aplastar a ambos con nuestros pies, atraparlos con los puños, o si tenemos apetito...¿Acaso no es necesario alimentarse?

Giant estará listo para el otoño del 99, mientras tantos los mantendremos informados si se realiza alguna modificación importante.



los mejores programas al alcance de todos.





















acercate y elegí los que vos quieras.

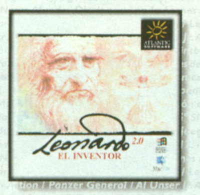
encontralos en todos los ampm de YPF











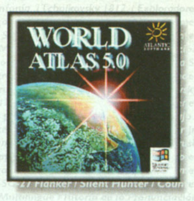












al alcance de todos...

✓ porque están siempre cerca: podés encontrarlos en cualquiera de los locales ampm de YPF en todo el país.

✓ porque podés elegir entre 20 títulos originales de la mejor calidad, con la garantía y el soporte técnico que vos merecés.

✓ porque en nuestro exhibidor vas a encontrar siempre nuevos títulos, ofertas o promociones especiales.

✓ y porque todo lo que vos buscas se encuentra a tu alcance por sólo $9,90.

B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
Tel: (01) 811-0824/27
Fax: (01) 815-1779
soporte@bjbroker.com





(no compres software pirata).

Civilization: Call to Power

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Activision*
- **DISTRIBUYE:** *Activision*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Navidad '98.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.activision.com/games/civilization

El juego de la evolución intenta evolucionar

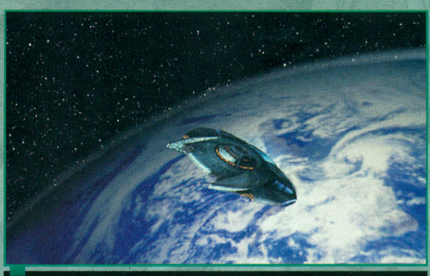
Por Durgan A. Nallar

A menudo se dijo que Civ (1991) y Civ II (1995) son los mejores juegos en la historia de la industria. Su creador, Sid Meier, es considerado el más grande diseñador del momento, una especie de gurú ante el cual el resto cae de rodillas. Su alejamiento de la saga para fundar su propia empresa, Firaxis Games, ha sido un duro golpe para Microprose. Meier ahora se concentra en el diseño de Alpha Centauri, su próximo juego estratégico. En tanto, Activision compró los derechos para producir un nuevo Civilization sin la intervención de su mentor. La pregunta es: ¿Se puede superar lo que muchos afirman ser insuperable?





El juego comenzará, como ya es tradicional, con el establecimiento de una pequeña villa agrícola al principio de los tiempos, en la Edad de Piedra, e intentará evolucionar hasta una compleja cultura en el año 3000 d.C. El juego avanza -por turnos- gracias a nuestra intervención y habilidad para expandirnos, que comprende utilizar los recursos disponibles y generar otros nuevos, tanto científicos como culturales. Nuestra pequeña aldea, 4000 años antes del nacimiento de Cristo, ha de ser cuidada en detalle y convertida en una floreciente ciudad, económicamente próspera y sólidamente defendida contra ataques externos, tanto provocados por el Hombre como por la naturaleza. Con el paso del tiempo, mientras transitamos por los diversos períodos históricos de la Humanidad, deberemos desarrollar un imperio capaz de sobrevivir y, finalmente, adentrarnos en los terrenos de la especulación cuando logremos alcanzar el futuro de la especie.



Podremos jugar a lo largo de 7000 años, desde la Edad de Piedra hasta un futuro de ciencia ficción.

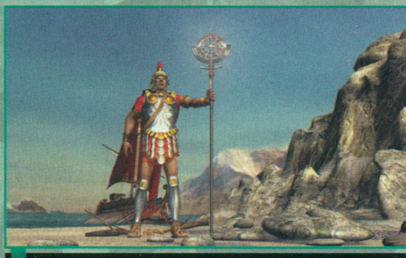
• El Hombre

Civilization no es un juego simple. Requiere un enorme sentido del desarrollo. Es, en alguna medida, un trabajo de los dioses. El secreto de su éxito es fácil de explicar: mientras jugamos estamos guiando al Hombre a través de su propia Historia, recreando con mayor o menor acierto todos sus logros y sus errores, sus alegrías y sus tristezas. La mejor palabra para describir tal experiencia es esta: emocionante. Civ consigue probarnos a nosotros mismos y a nuestra capacidad de evolución, hace plantearnos nuestra inteligencia y comprender el enorme abismo de las guerras y los increíbles descubrimientos de nuestros hombres de ciencia, capaces de modificar el curso de los hechos.

Guiar a la Humanidad es una labor compleja, que Meier ha hecho sencilla en su operación, aunque profunda en su estrategia. De alguna manera es como un enorme tablero de ajedrez en el que las piezas son países enteros, cada uno con su propio destino.

• Call to Power

Cecilia Barajas, directora de CCTP para Activision, dijo alguna vez que mejorar Civ2 era "un zapato muy grande para llenar". Y tiene razón, ya que el diseño explotado por Meier roza la perfección, considerando el inmenso caudal de información que maneja. Sin embargo, el equipo de trabajo está poniendo un cuidado especial en mantener la jugabilidad y el nivel de adicción intactos, en tanto consiguen avanzar sobre la estrategia y mejorar el desarrollo de los acontecimientos que veremos durante el juego.


Gracias a la opción multiplayer, la red se llenará de extraños personajes.

Transformar nuestra rústica aldea en una imponente ciudad del futuro nos llevará un promedio de 50 horas de juego.

Las decisiones que tomemos afectarán directa e invariablemente -a través de largos años- a cada acontecimiento. Por tanto, si hemos creado una sociedad pacífica, con una clara conciencia en el aspecto ecológico, arribaremos a un futuro igualmente sano e ideal, a lo Star Trek. De otra manera, si hemos sido poco cuidadosos en el aspecto sociocultural y hemos preferido imponernos por la fuerza, obtendremos un futuro oscuro y ambiguo, a lo Blade Runner. Los finales posibles siempre dependerán de la política que apliquemos.

El curso de los acontecimientos variará de un juego a otro. De esta manera, dos jugadores podrán tal vez alcanzar el mismo desarrollo para sus civilizaciones pero por caminos diferentes por completo. Esta característica posibilita una infinita jugabilidad y es uno de los caballitos de batalla de la serie. ¿Qué nuevos elementos diferenciarán a este producto de sus antecesores?

Call to Power contendrá nuevas formas de ciencia, desarrollos militares y avances culturales. Ahora será posible controlar el sistema de juego de manera más intuitiva, con el agregado de botones opcionales para globalizar tareas y tendencias en nuestra civilización. Así, quienes no deseen estar pendientes de cada posible detalle (micromanagement) podrán definir pautas de comportamiento que la IA del engine llevará a cabo en forma automática. Será posible, por ejemplo, definir que una ciudad se vuelque eminentemente al comercio o apostar soldados en las fronteras que defenderán el perímetro de cualquier ataque -aunque no sea nuestro turno- sin que debamos intervenir. Por supuesto, quienes quieran pueden ocuparse en forma personal del trabajo, como ha sido hasta ahora.

En cuanto a los ejércitos bajo nuestro control, podremos "pasarlos a retiro" mientras vivamos épocas de paz, ahorrando dinero; claro que cuando sea necesario volverlos a la actividad deberemos esperar algunos turnos mientras son reentrenados.

También podremos experimentar con nuevas formas de gobierno, una adición que interesará a los fans. Por ejemplo, podremos desarrollar una sociedad basada en una suerte de ecoterrorismo, en la cual será cultural y políticamente correcto utilizar cualquier medio para preservar la integridad ecológica del mundo, aún la completa destrucción de las ciudades causantes de polución ambiental. O bien podremos hacerla basada en la esclavitud, o fuertemente impregnada por elementos religiosos. Será factible utilizar un enjambre de abogados para atacar con demandas a las ciudades rivales, utilizar mensajes subliminales para convencer a las masas del camino a tomar o ejercitar nuestras habilidades comerciales para crear monopolios capaces de arrastrar a los pueblos rivales a la ruina. ¿Qué pasaría si logramos imponer el Nazismo? ¿Si los Aliados no hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial? ¿Si Estados Unidos no existiera? ¿Si Sigmund Freud no hubiera inventado el psicoanálisis? ¿Qué habría sido de Hiroshima si no existiera en ese momento la energía nuclear? Preguntas que podremos responder cambiando el curso de la Historia, para bien o para mal.


Tanto las unidades como el paisaje tendrán animaciones constantes y nuevos efectos especiales.

Tarde en el juego, cuando nuestra sociedad haya alcanzado un alto grado de desarrollo tecnológico, podremos construir bases orbitales y, finalmente, descubrir la técnica para abrir un agujero espacial gracias al cual recuperaremos ADN alienígena. Una vez que hayamos clonado un ser extraterrestre, el primer contacto estará hecho y nuestra civilización habrá ganado el juego.

Nueva apariencia

El juego tendrá una vista isométrica, muy parecida a la de Civ2 y, si bien las unidades serán sprites, estarán adornadas con efectos de luz, humo y reflejos; cada una dispondrá de animaciones propias para cada situación además de la postura normal: caminar, combate, muerte y victoria. Es decir, no habrá más unidades estilo fichas, lo cual lo equipara a los estándares de hoy. Pensemos en una apariencia similar a la vista en los juegos de estrategia en tiempo real tipo Starcraft. Por otra parte, habrán detalles a lo Age of Empires, como pájaros que sobrevuelan el mapa graznando, peces saltando en los ríos, fauna local y el sol reflejándose en la superficie del mar, que aunque no son más que agregados puramente estéticos contribuyen a hacerlo más agradable a los ojos.

Todas las unidades han sido dibujadas a mano, pintadas y renderizadas por los artistas de Activision. Se ha puesto un cuidado especial en lograr que cada una presente una apariencia propia, en un todo de acuerdo con su función y la época en que estamos jugando.

La utilidad de los edificios, asimismo, será reconocible a primera vista gracias a la fachada que presentarán, la cual, al parecer, no siempre será idéntica dado el destino asignado a cada pueblo por nuestras acciones. Para ello, el departamento artístico ha trabajado arduamente, creando decenas de bocetos para cada uno y sometiéndolo a consideración del equipo de desarrollo. De esta manera se asegura que Call to Power tendrá un aspecto único.

En conclusión

Por supuesto, Civilization: Call to Power no podía quedarse atrás en la carrera entre las compañías, por lo que tendrá soporte para todas las formas de conexión (LAN, Internet, módem a módem, e-mail, etc.) con lo que la diversión estará asegurada para todos los entusiastas del juego en multiplayer. Por consiguiente, es posible arriesgar que Activision logrará superar la ausencia de Sid Meier, después de todo.

OS DE CENTRO MAIL

HARD CORE 4x4
4 x 4 OFF-ROAD RACING AT ITS ROUGHEST
$30

EXTREME TENIS
Comentarios del partido por Andrés Gimeno
Traducido y doblado al castellano
EL MEJOR JUEGO DE TENIS JAMAS CREADO
$30

INDUSTRY GIANT
"Industry Giant se hará con el control del mercado" - Ok PC Gamer -
TRADUCIDO AL CASTELLANO
JoWooD

TERCER MILENIO
ESTRATEGIA
Textos y voces en castellano
EL JUEGO DE SIMULACION POLITICA
PC CD-ROM
CRYO

tro Mail Argentina S.A.
rs (1017) Tel: 371-1316



Lands of Lore III

Un hombre en busca de su propia alma

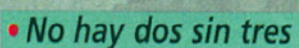
FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Westwood Studios*
- **DISTRIBUYE:** *EA*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  wwww.westwood.com



Aún no había finalizado de jugar al Lands of Lore: Guardian of Destiny, cuando me enteré de que los estudios Westwood estaban trabajando en su continuación.

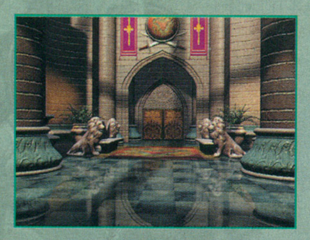
Esta vez, las tierras de Gladstone serán mostradas como nunca antes, con el nuevo engine completamente en 3D, dejando de lado el sistema de sprites usados en la versión anterior para los personajes.



• No hay dos sin tres

¿Dónde comienza la historia? Exactamente en donde terminaba la anterior, con la destrucción del maléfico Belial, y el inexplicable exilio del Daracle (Quienes no jugaron a Guardian of Destiny, les bastará saber que se trata de dos dioses, que se enfrentaban desde tiempos remotos, en la yuxtaposición Bien y Mal).

A partir de esa ausencia algo horriblemente malo ha empezado a suceder: Unos portales misteriosos están apareciendo al azar, a lo largo del continente.

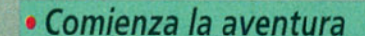




Como si esto fuera poco, extrañas y poderosas criaturas comienzan a emerger del desconocido "otro lado", conquistando las regiones que parecen mutar con su aparición.

Tu padre Eric, hermano del rey de Gladstone, ha sido asesinado en uno de estos terribles ataques, junto a tus dos hermanos. Y aunque conseguiste escapar, has pagado un precio muy alto por tu salvación... ¡Has perdido y condenado a tu propia alma!

Ahora resultas el único heredero del trono, la magia de la mística Dawn te mantiene momentáneamente vivo, pero no va a durar demasiado, es el momento de atravesar el portal, destruir al mal y recuperar tu alma.



• Comienza la aventura

En Lands of Lore III todo es nuevo, pero estando presente las huellas de los juegos anteriores, comenzando de esta manera un nuevo capítulo en la historia de Gladstone.

Al comienzo del juego se nos dejará elegir la clase a la que queremos pertenecer, modificando así las características del juego.

Es posible ser Guerrero, Brujo, Clérigo o un Ladrón. También es posible combinar estas categorías mientras sean compatibles, logrando así un personaje con mayor habilidad para encarar los peligros de esta aventura.

Un sistema de ayuda automático irá registrando nuestros movimientos, examinando a las criaturas con las que nos topemos, aprendiendo los hechizos que consigamos y las habilidades que ganamos. Todo esto sirve para facilitarnos el aprendizaje del juego, y poder acceder a esta tan preciada información, en el momento que querramos.

Esto último es demasiado importante, cuando jugué a Guardians of Destiny, realmente sentí que faltaba esta información, la cual ni siquiera estaba disponible en su totalidad en el manual de referencia.



Otra de las novedades, es la implementación de Ordenes, comunes en otros juegos de rol, pero no en los de la saga de Lands of Lore. Estás nos brindarán (mientras pertenezcamos a ellas) apoyo de toda clase, y hasta nos ofrecerán alguna compañía ocasional que nos podrá servir de guía, o luchará a nuestro lado.

• Seis portales... seis peligrosas muertes

Cada una de las regiones donde se desarrolla la historia de Lands of Lore III, tiene un estilo y lógica propia más allá del tiempo y espacio, por su diseño y originalidad merecen ser comentadas individualmente.

En cada uno de los mismos encontrarás hechizos y objetos especiales, que te pueden ser muy útiles si sabés usarlos en el momento adecuado.





Gladstone: Quienes hayan jugado a los otros Lands of Lore ya estarán familiarizados con este lugar. Es donde sucedieron todos los incidentes anteriormente narrados, dejando a Copper Legree (el personaje que controlarás en Lands of Lore III) único heredero del trono.

Underworld: Es el mundo de los misterios, los espíritus, y toda clase de atrocidades victorianas. Luego de un frío recibimiento por parte de un lánguido fantasma y un jardinero sin cabeza, comenzará el verdadero horror. Una casa siniestra, un reloj sin tiempo y un poderoso demonio serán tus principales desafíos.

The Frozen Wastes: En la inmensidad de este desierto de nieve, una torre mágica surge imponente y misteriosa. La leyenda dice que una vez perteneció a un poderoso y temido necromante, pero ahora es propiedad de la reina Jacinta y de su tribu de Bárbaros.

Esta sensual dama, es conocida por su insignia en forma de anillo de hierro, su presencia causa un respeto profundo, y es tan rápida como mortal.

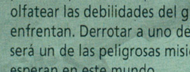
Shattered Desert: Este mundo es el resultante de una guerra nuclear y los restos venenosos de Tiberium. La acción se lleva a cabo en un antiguo templo NOD (Westwood aprovecha para promocionar sus juegos donde puede), donde el jugador deberá vencer los sistemas de defensa de la super computadora (y a su backup), y escapar antes de que se auto destruya.

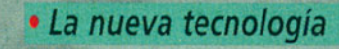


Volcanic Caves: Esta vez se trata de una isla remota, en donde tendremos que recorrer el interior de un volcán y superar todos los peligros que esto implica. Como si fuera poco, también nos enfrentaremos contra miembros de la supuesta raza extinguida Dracoide.

Morphera, la Magna Drake, será una verdadera pesadilla que deberemos evadir para salir ilesos de este peligroso mundo.

Ruloi Home World: Los Ruloi son una raza conocida por sus costumbres primitivas, y su excelente habilidad en el combate cuerpo a cuerpo. Se dice que un Ruloi puede olfatear las debilidades del guerrero al que enfrentan. Derrotar a uno de estos seres será un de las peligrosas misiones que te esperan en este mundo.





• La nueva tecnología

Si bien Lands of Lore no necesita para nada tecnología de última generación para sobresalir, y así lo demostró la versión anterior, nunca viene mal un cambio según los tiempos que corren.

El engine utilizado esta vez es totalmente nuevo, basta observar un poco las fotos para notar los cambios y saber lo que es posible en esta nueva versión.

Toda clase de efectos de iluminación, transparencias y sombreados se han implementado para darle más naturalidad a la nueva historia.

Otro de los aspectos muy trabajados del engine, es el que controla la interactividad y la inteligencia de los personajes, que hará que por momentos pensemos que realmente no estamos solos en nuestra búsqueda.

• En resumen

Lands of Lore III es un título que muchos estamos esperando, y mientras haya Westwood es sabido que seguirá habiendo nuevas aventuras en Gladstone. El juego estará disponible para fin de año y seguramente será uno de los tantos lanzamientos que se harán para esta época tan especial.





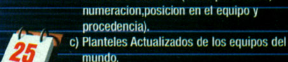






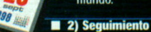
1) Base de datos

a) La Base de Datos de Primera División ampliada y actualizada con las mas recientes incorporaciones, presentada en una estructura profesional, con los siguientes apartados:
- Características técnicas.
- Lista de Campeones
- Internacionalidad
- Anecdotarios
- Última temporada
- Trayectorias



b) Ficha completa de todos los jugadores de Primera B Nacional (datos personales, numeracion,posicion en el equipo y procedencia).

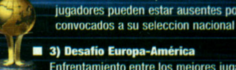
c) Planteles Actualizados de los equipos del mundo.



2) Seguimiento

Seguimiento personalizado de cada equipo a lo largo de la temporada.

4) Mánager y Pro-mánager.
- Todas las competiciones del calendario argentino (Torneo Apertura y Torneo Clausura)
- Ascensos y descensos con los sistemas reales en las competiciones de Primera División A y Primera B Nacional.
- Copa Libertadores de América
- Copa Intercontinental
- Nuevo Sistema de Información Personalizada (S.I.P.), ayuda a mejorar la gestión de tu club y obtener el máximo rendimiento del equipo.
- Cartera de incorporaciones : permite realizar un seguimiento completo de los futbolistas que deseas incorporar a tu plantel.
- Gestión directa de los contratos televisivos.
- Gestion de merchandising.Control de la produccion y distribucion de camisetas, gorros, banderas, pins...
- Nuevo sistema de contratación de jugadores, más humanizado; permite seguir día a día el estado de las negociaciones.
- Nuevas incidencias ,mas reales. Los jugadores pueden estar ausentes por ser convocados a su seleccion nacional



3) Desafío Europa-América

Enfrentamiento entre los mejores jugadores de ambos continentes.

5) Simulador 3D
- Nuevo engine 3D con jugadores poligonales.
- Perspectiva en 3 dimensiones y cámaras móviles de televisión.
- Distintas opciones de juego (Resultado Highlights, Visionado e Interactivo).
- Diversas resoluciones.
- Comentarios de Victor Hugo Morales.
- Nuevas animaciones.
- Influencia de las condiciones meteorológicas sobre el desarrollo de los partidos.

Narración de Victor Hugo Morales

Ascensos y descensos
1ª División
1ª B Nacional

EventCam™
Cámara de eventos

SIP™
Sistema de Información Personalizada

Aceleración 3D opcional



MADRID MILÁN BUENOS AIRES

CENTRO MAIL
Servicio de Atención al Usuario Tel: 375-3286

APERTURA 98
PC FÚTBOL 6
Todo el futbol en tu computadora



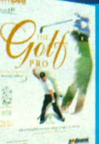


POR SOLO $ 30
Combat Chess



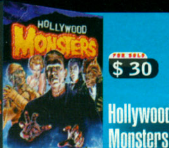


POR SOLO $ 30
Flying Corps Gold

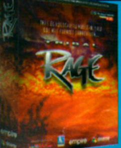




POR SOLO $ 30
The Golf Pro



POR SOLO $ 30
Hollywood Monsters



POR SOLO $ 30
Tribal Rage

Slave Zero

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Accolade*
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Verano de 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.accolade.com

Cuando el tamaño sí importa...

El talento que se ha mostrado en las últimas producciones de juegos arcade han demostrado que la industria se encuentra atravesando una etapa de esplendor.
Nuevas tecnologías permiten a los diseñadores dejar volar su imaginación, sorprendiéndonos cada día con productos excelentes.

Entre estos, una verdadera revelación fue la de Accolade y su Slave Zero, que dió bastante que hablar desde su presentación en E3.

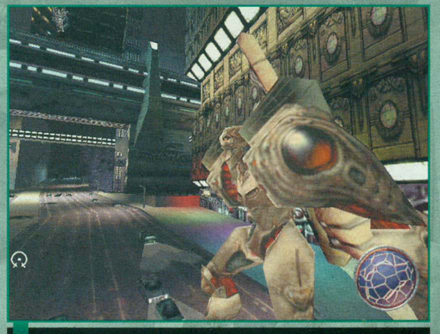
La historia nos cuenta que en el futuro, el mundo es controlado por un perverso Dictador, cuyo poder radica en una desconocida fuente de energía y en su poderoso ejército de Slaves (unidades biomecánicas gigantescas equipadas con armamentos de última generación).

La aventura comienza cuando un miembro del ejército rebelde de la resistencia, logra apoderarse del más poderoso e imponente de los robots, cuyo código en clave es Slave Zero, y emprende una heroíca cruzada solitaria para tratar de derrocar al Dictador.

El juego será en tercera persona, pero lo novedoso será que esta vez el personaje que controlaremos tendrá las dimensiones de un edificio.

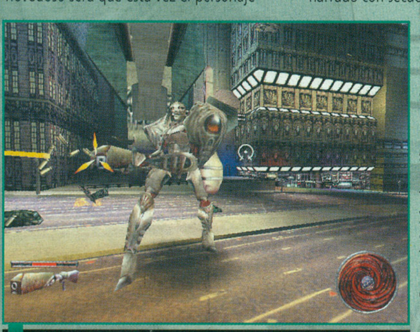
Nuestro robot se moverá por la ciudad causando toda clase de destrozos, aplastando autos, gente y derribando helicópteros, como sucedía en las peores películas de abominaciones gigantescas.

Sin embargo, a diferencia de éstas, nuestro Slave Zero es un prototipo lo bastante ágil como para correr, saltar y hasta rodar cuerpo a tierra.


El diseño del robot gigante y la ciudad es verdaderamente imponente.

Los enemigos serán de toda clase y tamaños, desde fuerzas militares estándares hasta poderosos robots centinelas preparados especialmente para darnos de baja, pero recuerden que no les será para nada fácil, ya que el Slave Zero es el arma superior.

En los juegos arcade tal vez la historia no sea el factor más importante, pero de todas formas Accolade aclaró que es un tema que no piensan dejar a un costado, y todo será narrado con secuencias cinemáticas que estarán desarrolladas bajo el mismo engine con que estará hecho el juego.


Los autos de esta autopista tienen el mismo futuro que las cucarachas.

El modo multiplayer será el estándar Deathmatch, permitiendo hasta 16 participantes simultáneos. Cada uno podrá escoger uno de los tantos Slaves disponibles, y luchar a muerte en las áreas designadas para tal fin.

Todavía se está discutiendo la adición de otros modos que permita enfrentar equipos o jugar misiones cooperativas, pero por el momento son sólo posibilidades.

Matt Powers, el productor dijo "*Con Slave Zero, queremos capturar la acción de los combates entre robots gigantescos, y su fascinante interacción con el entorno. Para hacer posible esto es que hemos creado el fantástico Ecstasy Engine*".

Y lo cierto es que el engine desarrollado internamente por Accolade cuenta con todas las herramientas necesarias para que los diseñadores y artistas se sientan con total libertad creativa. Cuenta con funciones especiales de animación que permiten a los modelos un realismo nunca alcanzado antes. Ya veremos de que están hablando...

La única limitación de este engine será para los jugadores, ya que funciona exclusivamente con placas aceleradoras, descartando por completo el soporte de renderización por software.

Como director del proyecto se ha designado a Sean Vesce, quien entre otras cosas tiene en su prontuario haber sido el diseñador principal de MechWarrior 2 y director de Interstate '76.

Con todo esto, y lo que hemos visto, sabemos que Slave Zero es un título que promete mucho, y que a pesar de encontrarse en una etapa prematura de desarrollo ha creado altas expectativas.

El lanzamiento si todo se cumple, será en el verano del 99.


USTED HA SIDO SELECCCIONADO PARA DIRIGIR EL ROGUE SQUADRON EN COMBATE CONTRA EL IMPERIO.
Y ESTA ES SU TARJETA DE PRESENTACIÓN.
STAR WARS
ROGUE SQUADRON
3D
Su tarjeta de presentación? Una tarjeta aceleradora 3D, por supuesto. Este es el hardware obligado para enlistarse en esta nueva experiencia de combate aéreo en el universo de Star Wars™ - Rogue Squadron 3D. Tome el lugar de Luke Skywalker, lider de los cuerpos aéreos de élite de la Alianza Rebelde, mientras pilotea un amplio rango de bien armados cazas espaciales. Desde X-wings, Y-wings y A-wings hasta snowspeeders, desatando todo el poder del armamento de la Alianza Rebelde sobre el maligno Imperio en más de 15 misiones (diurnas y nocturnas) a traves del vasto universo de Star Wars™. Destruya AT-ATs, TIE fighters, transportes del Imperio y más. Ajústese el cinturón joven Skywalker. Este es el combate (y el vuelo) que ha estado esperando.
REQUIERE 3D ACELERADORA
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención Al Usuario:
Tel.: 553-7666 Fax: 553-9444
e-mail: soporte@microbyte.com.ar
LUCAS Arts
www.lucasarts.com/products/rogue
www.starwars.com
© Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.



CompuShow



Les desea muy Felices Fiestas

ENCUENTRE SU REGALO AL MEJOR PRECIO



IMPRESOSORA EPSON Stylus 400



IMPRESOSORA H. Packard 692 C



OFERTA HASTAR AGOTAR STOCK!

PENTIUM II 300 INTEL CELERON

MULTIMEDIA - 36X

GARANTIA 24 MESES ESCRITA

32Mb exp a 128Mb, P de Video **8mb** AGP, Floppy 3 ½ , CD-ROM **36x**,HD **3.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parlantes Potenciados**, Gabinete Minitower, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital**





PENTIUM II 300 INTEL C/CAHE

MULTIMEDIA - 36X

32Mb exp a 128Mb, P de Video **4mb** AGP, Floppy 3 ½ , CD-ROM **36x**, HD **4.2 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parlantes Potenciados**, Gabinete Midtower, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital**

CompuShow SEGURO TOTAL

ctdo **$1099**

TODOS NUESTROS EQUIPOS TIENEN GARANTIA ESCRITA POR 2 AÑOS Y SEGURO TOTAL (Robo, Incendio, etc.) Además se lleva de regalo un Mouse y un Pad Mouse .

QUANTEX

PENTIUM II 350 INTEL ATX

MULTIMEDIA - 36X *FULL INTERNET*

64Mb exp a 128Mb, Placa de Video **4mb AGP**, Floppy 3 ½ , CD ROM **36x**, HD **6.4 Gb**, Placa de Sonido **3D**, **Parl Poten y micróf**, Gabinete Midtower ATX, Teclado 107 teclas, **Monitor SVGA Color 14" Digital, Modem-Fax 56K c/v.**



Incluye: Garantía 2 años, Seguro Total, Packaging y Componentes originales, Mouse y Pad Mouse, Manual Instructivo de Instalación e Introducción a la Computación en Español

NORTON ANTIVIRUS 4.0 FULL

SCANNER MICOTECK SLIM SCAN



Resulución 300 X 600, 4800 interpolados

PC KIT INTEGRATOR 6000

Sound Blaster

Tarjeta de Sonido Awe64 Value, CD-ROM infra 32X, Modem fax 56K, Graphic Blaster Eclipse, altavoces amplific., Adap de CA, Soft y Manuales en esp.



MONITORES

GOLDSTAR 17" Modelo 74M ctdo **$439**

GOLDSTAR 15" - Mod. 56I ctdo **$239**



PLACA VOODOO 8MB

GRABADORA Y CAPTURADORA DE VIDEO - CD-REWRITER

Graba y Reproduce CD 2 x 6 Editora y Capturadora de Video, Lectora de DVD en Audio y Video ctdo **$699**

CONGRESO	MICROCENTRO	TRIBUNALES
AV. RIVADAVIA 2428 Cap. Fed. Tel/Fax: 952-8001 y 12 Líneas Rotativas	FLORIDA 537 - Cap. Fed. Loc. 382/363 - Gal. Jardín Tel/Fax: 322-0132 325-0610 y 7 Líneas Rotativas *ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 14 hs.*	PARANA 481/83 Cap. Fed. Tel: 373-1259/1248 Fax: 373-1355 *SAB de 9.30 a 13.30 hs.*
FLORES	**LINIERS**	**MATADEROS**
AV. RIVADAVIA 7072 Tel: 637-5126/28 Fax: 611-7395 *SAB de 10 a 19 hs.*	CARHUE 48 Tel: 644-5660/59/58 *SAB de 10 a 18 hs.*	MURGUIONDO 1629 J.B. Alberdi al 6100 Tel: 686-4385/4572/ 687-3361 *SAB de 9 a 18 hs.*





CompuShow

Les desea muy Felices Fiestas

HARD-SOFT-ACCESORIOS-INSUMOS-JUEGOS
CompuShow

ENCUENTRE SU REGALO AL MEJOR PRECIO



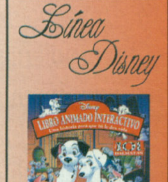






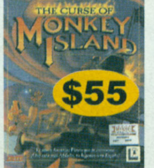


Línea Disney





































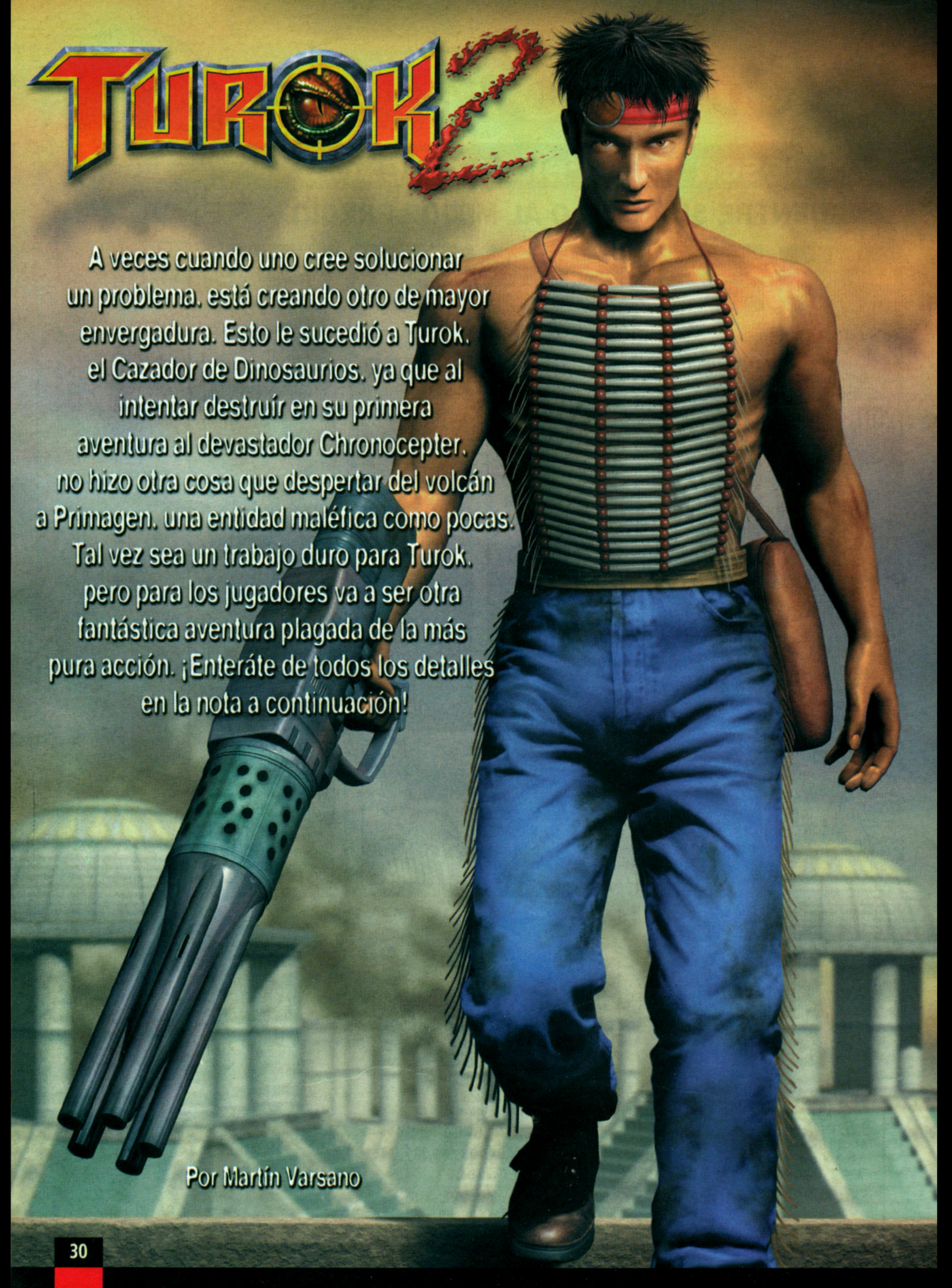










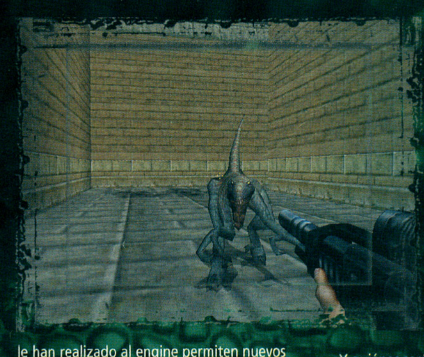
TUROK 2

A veces cuando uno cree solucionar un problema, está creando otro de mayor envergadura. Esto le sucedió a Turok, el Cazador de Dinosaurios, ya que al intentar destruír en su primera aventura al devastador Chronocepter, no hizo otra cosa que despertar del volcán a Primagen, una entidad maléfica como pocas. Tal vez sea un trabajo duro para Turok, pero para los jugadores va a ser otra fantástica aventura plagada de la más pura acción. ¡Enteráte de todos los detalles en la nota a continuación!

Por Martín Varsano



Acclaim vuelve a poner en acción a Turok, personaje archiconocido entre los lectores del cómic, los poseedores de Nintendo 64, y gracias a Iguana, la compañía que desarrolla la saga, también en la PC. En esta ocasión la historia se vuelve a repetir, y la llegada del cazador de dinosaurios se verá simultáneamente en nuestros televisores y en las pantallas de nuestras PC. Como en la ocasión anterior, Turok 2 será una conversión casi exacta de su par en Nintendo 64. ¿Son éstas malas noticias? Para nada. Como muchos habrán podido observar, el primer Turok tenía un engine impresionante (era notable el poco espacio que el juego ocupaba en nuestros discos rígidos), y mostraba unos efectos que para la época eran insuperables. Si a esto le agregamos varias modificaciones que se le harán a la versión para PC, como soporte para placas aceleradas, joysticks con force feedback, y capacidad Multiplayer para 16 jugadores, el éxito del juego es algo que está prácticamente asegurado.



La diferencia está en el agua

Como habíamos dicho antes, el Turok 2 va a ser una conversión casi exacta de su par en la Nintendo 64. Si hacen un poco de memoria los que tuvieron la oportunidad de jugar a este fantástico título en la PC, recordarán que el engine tenía la capacidad de generar el agua más realista que se había visto en un juego de PC, con pequeñas olas, transparencias, y hasta cardúmenes de peces pululando al azar. El efecto era realmente asombroso, y la cosa se ponía mejor cuando nos zambullíamos, ya que la imagen se distorsionaba un tanto, de la misma forma que ocurre en un entorno real.

Turok 2 es un paso adelante en lo que a la parte gráfica respecta. Las mejoras que se le han realizado al engine permiten nuevos efectos de luces, algo que pondrá al Turok 2 al mismo nivel que el Quake 2 o el Unreal. Las luces multicolores que emanan las diferentes armas (algo de lo que hablaremos más tarde y lo cual merecería una nota aparte) es algo impresionante de observar. Todo esto, por supuesto, necesita de una placa acelerada que soporte Direct3D, condición indispensable para disfrutar del Turok 2.



¿Otra vez selva?

Una de las críticas que se le hacían al Turok era la similitud de todos sus niveles, ambientados básicamente en lugares selváticos, en los cuales las texturas se parecían demasiado. Además, la idea de ir recogiendo llaves para de esa forma tener acceso a nuevas estructuras (que parecían un poco despobladas, por cierto), hacían al Turok algo lento en su forma de juego para algunos. Y también estaba la niebla, en proporciones semejantes a una tarde en los muelles de Inglaterra, digna de cualquier aventura de Sherlock Holmes. No hace falta mencionar que la gente de Iguana ha mejorado estos aspectos de una manera formidable. La niebla ha partido hacia un mejor puerto, dejando una tenue neblina en la distancia, y el detalle de los niveles y la variedad de las texturas (ahora cada nivel tiene un set de texturas independientes) hacen del Turok 2 una experiencia mucho más interesante para todo el mundo. Y la amplitud de los niveles será algo para recordar: Port Adia, el primer nivel del juego, escenario de una cruenta batalla, es un 50% más grande que cualquier nivel de su antecesor. Esto da una idea de la majestuosidad de los niveles que Iguana está desarrollando.

La temática de la recolección de llaves sigue presente, pero esta vez se vé complementada por pequeñas submisiones, como por ejemplo rescatar criaturas cautivas por los inmundos reptiles.

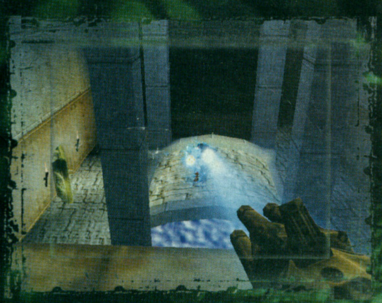
See you later alligator

¿Y quiénes serán nuestros enemigos en esta fantástica travesía? Ya todos sabemos que Turok es un cazador de dinosaurios, pero éstos dinos (con excepción de los velociraptors) no se parecen en nada a los que acostumbraban caminar por la faz de la Tierra hace incontables siglos. Más bien parecen ser parientes de los desagradables bichos de "V" Invasión Extraterrestre, ya que su aspecto es algo humanoide, y su inteligencia es bastante superior a la de cualquier reptil prehistórico.

Para los amantes de la variedad, la cantidad de diferentes enemigos es impresionante: 45. Todos ellos utilizan la técnica de "soft skin", de la cual Iguana se enorgullece, ya que proclama que es capaz de ocultar la unión de las extremidades con el cuerpo, o de brindarle a la criatura la capacidad de que sus ojos parpadeen, algo por el momento nunca visto en un juego de estas características.

Pero qué sería de todo este despliegue de tecnología si la animación de las criaturas (y especialmente las secuencias de sus muertes) no fueran espectaculares... Por lo que hemos visto en la beta, éste es sin duda uno de los





puntos fuertes de Turok 2. No sólo el movimiento de los bichejos es muy fluído, sino que se comportan de diferentes maneras según el lugar donde reciban el impacto (algo similar ocurre en títulos como el Blood 2 y el Sin), y sus muertes están gloriosamente animadas y son de lo más variadas. Tanto así que podremos ver cómo un impacto certero puede cercenar el brazo de nuestra desdichada víctima (con lo cual se produce una muerte instantánea, por supuesto) o la pérdida de la cabeza, de lo cual el reptil a veces no se percata e insiste en seguir vivo, caminando sin rumbo por un par de segundos para luego desplomarse rociando el piso con sangre. ¡Estos bichos sí que son persistentes!

Por el otro lado, si somos amantes de la caza tradicional, podremos perseguir a nuestras víctimas con el clásico arco, y las flechas que utilicemos se pueden recuperar, tanto del cuerpo de nuestro enemigo como de las paredes en donde impacten. Bastante impresionante, ¿eh?

Como no podía ser de otra manera, la inteligencia artificial de los reptiles (aspecto crítico en juegos de este tipo) está siendo optimizada para brindar una experiencia atrapante. No se sorprendan si los enemigos huyen ante una desventaja evidente, para tal vez buscar refuerzos, o para esconderse detrás de una caja, en donde parecen sentirse más seguros lanzando granadas a diestra y siniestra.

Pasame el desintegrador de protones, por favor...

Acclaim sabe que uno de los aspectos más interesantes de Turok era el impresionante arsenal con el que nuestro cazador se deshacía de sus presas (¡Así cualquiera caza dinosaurios!). Para citar un ejemplo, el cañón de fusión era capaz de destruír todo lo que era visible en un amplio rango (y en ocasiones, lo que no era visible también) en una explosión digna de una bomba atómica. No hace falta mencionarles el hecho de que el Turok 2 tendrá un arma de similares características, pero además, el arsenal de nuestro héroe se ha ampliado enormemente, ya que de las 12 armas con que contaba en el Turok, ahora deberá hacer el esfuerzo de llevar a cuestas ¡23! (Hay que reconocer que el muchacho tiene un estado físico envidiable).

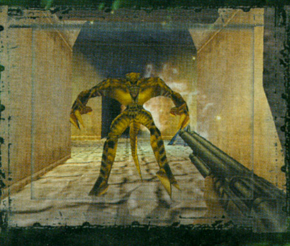
Hacer mención de todas las armas y sus funciones sería una tarea gigantesca, y además les estaríamos arruinando la diversión, ya que los efectos de la mayoría los van a dejar con la boca abierta. Sólo les queremos mencionar un par, como el lanzallamas, excelentemente realizado, con el cual podremos rostizar a nuestras víctimas (¿Cómo quiere al reptil, termino medio o cocido?); el rifle tranquilizante, que arroja dardos con los que dormiremos a los bichejos, para luego dar cuenta de ellos con el talon, cuchillo básico que no debe faltar en el bolsillo de ningún indio; o la infaltable escopeta con balas explosivas, una delicia para ataques de corto rango.



Un detalle que los desarrolladores han comentado, pero que todavía no estaba implementado en la beta a la que tuvimos acceso, es la inclusión de un arma conocida como "cerebral bore". Este simpático juguete, una vez que tiene en la mira a su víctima, dispara algo así como un tornillo que busca la cabeza de su objetivo, con un efecto que todos ustedes se estarán imaginando.

No estamos solos

Tal vez otro de los puntos fuertes de este juego sea la inclusión de la capacidad Multiplayer hasta para 16 personas en una red o por Internet, algo que el Turok no tenía, pero que ahora no puede faltar de ninguna manera. Acclaim va a proveer un server para los jugadores de Turok 2, y sabemos que hay doce niveles especialmente diseñados para Multiplayer. Con las armas que mencionamos anteriormente, no hay duda que va a ser una experiencia realmente divertida.





Sólo nos queda esperar la salida del juego, y una vez más internarnos en una salvaje cacería de dinosaurios, y por qué no, algún desprevenido amigo que tenga la desdicha de enfrentarnos en algún partidito Multiplayer.

Guía 1998 de Reviews XTREME PC

Esta guía resume todos los juegos que revisamos durante 1998, con sus puntajes, compañías, en cual ejemplar los podés encontrar (la última referencia) y si lo tienen, representantes o distribuidores en nuestro país. Esperamos que la guía sirva tanto para decidir las compras de este fin de año, como para tener más claro el voto de nuestra primera selección del Premio Xtreme, que se encuentra en la página 9 de esta revista.

ACCION / ARCADES

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
3D Ultra Minigolf Deluxe	Sierra	76%	13
Army Men	The 3DO Company	68%	9
Atomic Bomberman	Interplay	83%	3
Balls of Steel	GT Interactive - Edusoft	86%	6
Battlezone	Activision	93%	7
Croc: Legend of the Gobbos	Argonaut - Fox Interactive	74%	6
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	77%	10
Descent Freespace: The Great War	Interplay - Edusoft	95%	10
Die by the Sword	Interplay - Edusoft	94%	8
Dragon's Lair DVD-ROM	Digital Leisure	89%	10
Dreams to Reality	Cryo - Edusoft	86%	3
Excalibur 2555 AD	Telstar - SirTech	22%	7
Flesh Feast	Sega	53%	9
Forsaken	Acclaim - Microbyte	93%	9
Frogger	Hasbro Interactive	73%	7
G-Police	Psygnosis - Microbyte	87%	4
Get Medieval	Monolith Prod. - Edusoft	69%	12
Grand Theft Auto	BMG - DMA Design	89%	5
Heart of Darkness	Interplay - Tele Opción	95%	11
Hexen II: Portal of Praevus	Activision	84%	8
House of the Dead	Sega	85%	12
Ignition	UDS - Virgin Int. - GTC Ribbon	83%	6
Interstate '76 Arsenal	Activision	86%	7
Jazz Jackrabbit 2	Epic Megagames	84%	12
Jet Moto	Sony Interactive	74%	4
Juggernaut for Quake 2	Head Games Publishing	42%	5
Last Bronx	Sega	81%	6
Mortal Kombat 4	GT Interactive - Edusoft	92%	10
Motocross Madness	Microsoft	85%	13
Motorhead	Gremlin - Microbyte	85%	10
Mysteries of the Sith	LucasArts - Microbyte	83%	6
Need for Speed 2 SE	Electronic Arts - Microbyte	95%	3
Need for Speed 3	Electronic Arts - Microbyte	93%	13
Nightmare Creatures	Kalisto - Activision	74%	5
Quake 2	id Software - Activision	95%	3
Quake 2: The Reckoning	Xatrix - Activision	85%	10
Rainbow Six	Red Storm - Edusoft	87%	12
Rampage World Tour	Midway	56%	11
Red Line Racer	Ubisoft - Microbyte	85%	9
Scud	Sega	83%	5
Sega Touring Car Championship	Sega	36%	6
Street Fighter Zero	Capcom	82%	7
Sub Culture	Criterion Studios - Ubisoft	88%	5
Tenka	Psygnosis	40%	7
The Reap	Take 2 Interactive	83%	8
Turok	Acclaim - Microbyte	89%	3
Twisted Metal 2	Sony Interactive	70%	7
Ultim@te Race Pro	Microprose	80%	8
Unreal	Epic - GT Interactive - Edusoft	95%	9
Virtua Fighter 2	Sega	84%	3
Worms 2	Microprose - Microbyte	88%	5
X-Men: R. of the Apocalypse	WizardWorks - GT Interactive	80%	3

AVENTURAS / RPG

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
Alien Earth	Playmates Interactive	77%	9
Battlespire	Bethesda	55%	4
Blade Runner	Westwood Studios - Virgin	72%	3
Broken Sword: The Smoking Mirror	Revolution Software - Virgin	88%	4
Dog Day	Impact	24%	5
Fallout	Interplay - Edusoft	93%	5
Final Fantasy VII	Square Soft - Eidos Interactive	94%	11
Hellfire	Synergistic / Sierra On-line	77%	4
Hollywood Monsters	Dinamic Multimedia - Centro Mail	84%	4
Journeyman Project 3: Legacy of Time	Presto Studios - Red Orb	78%	6
Riven	Red Orb - Broderbund - B.J. Brokers	89%	5
Sanitarium	Dreamforge - ASC Games	93%	11
Shadows over Riva	Attic - Sir Tech - GTC Ribbon	84%	3
The X-Files Game	Fox Interactive - Microbyte	79%	10
Zork: Grand Inquisitor	Activision	84%	6

DEPORTES

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
Actua Golf	Gremlin Interactive - Microbyte	85%	8
Actua Soccer 2	Gremlin Interactive - Microbyte	75%	4
Copa del Mundo: Francia '98	EA Sports - Microbyte	95%	9
Extreme Tenis	Blue Byte - Centro Mail	79%	11
FIFA: Rumbo al Mundial '98	EA Sports - Microbyte	95%	5
NHL '98	EA Sports - Microbyte	92%	3
NHL '99	EA Sports - Microbyte	96%	13
PC Fútbol 6.0	Dinamic Multimedia - Centro Mail	90%	6
PC Fútbol 6.0 Extensión 1	Dinamic Multimedia - Centro Mail	92%	12
Tennis Elbow	Goto	72%	5
Virtual Pool 2	Interplay	94%	3

ESTRATEGICOS

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
Close Combat: A Bridge Too Far	Microsoft - GTC Ribbon	89%	4
Commandos: Behind Enemy Lines	Pyro Studios - Microbyte	94%	10
Dark Reign	Activision	89%	4
Dark Reign Exp.: R. of the Shadowhand	Activision	80%	8
Deadlock: The Shrine Wars	Accolade	73%	7
Dune 2000	Westwood Studios - Electronic Arts	79%	13
Earth 2140	Topware - Interplay	82%	3
Incubation	Bluebyte - Friendware - Edusoft	92%	4
Lords of Magic	Sierra	79%	5
Mechcommander	FASA Interactive - Microprose	83%	11
Myth: The Fallen Lords	Bungie - Edusoft	93%	4
Netstorm	Activision	81%	6
Police Quest: SWAT 2	Sierra	64%	11
Sentinel Returns	Hookstone - Psygnosis - Microbyte	77%	12
Starcraft	Blizzard	95%	7
The Deeper Dungeons	Bullfrog - Electronic Arts	89%	7
Total Annihilation	Cavedog - GT Interactive - Edusoft	92%	1
Wargames	MGM Interactive	86%	12
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts - Microbyte	89%	8
Warlords III: Darklords Rising	Red Orb Entertainment - Microbyte	87%	13

PUZZLES / INGENIO

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
Bust-A-Move 2	Acclaim - Microbyte	81%	8
Chessmaster 6000	Software Toolworks - Mindscape	95%	13
Galapagos	Anark Game Studios - E. Arts	72%	6
Headrush	Berkeley Systems - Sierra Atractions	89%	12
The Puzzle Collection	Microsoft	82%	7
Wetrix	Zed Two - Ocean	85%	13

SIMULADORES

TITULO	COMPAÑIA / DISTRIBUCION	PUNT.	#
Balance of Power	LucasArts - Microbyte	68%	5
Beat the House 2	Interplay	76%	4
Cart Precision Racing	Microsoft	88%	3
F/A-18 Korea	Graphic Simulations Corporation	83%	6
F-15	Janes - Electronic Arts - Microbyte	92%	9
F1 Racing Simulation	Ubisoft - B.J. Brokers	94%	9
F22: ADF	DID - Ocean	95%	7
HardWar	Gremlin Interactive - Microbyte	87%	12
Heavy Gear	Activision	82%	4
IAF: Israeli Air Force	Janes - EA - Microbyte	85%	13
Independence War	Particle System - Ocean	93%	13
Longbow 2	Janes - Electronic Arts - Microbyte	93%	3
Wing Commander Prophecy	Origin - Electronic Arts - Microbyte	94%	4
X-Wing Collector Series	LucasArts - Microbyte	92%	11

***Importante:** Recuerden que los Reviews de este mes (que no se encuentran en esta lista) son válidos para la selección, al igual que los del mes de Enero de 1999.*

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


People's General


Grim Fandango


Combat Flight Simulator: WWII Europe Series


Total Air War

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran ca-lidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: SSI
Internet: www.ssionline.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, Placa de sonido, Windows 95/98.



People's General

La serie 5 estrellas de SSI vuelve mejor que nunca

Por Diego Bournot

Cuando hace unos años, SSI presentó Panzer General, los cultores del género "Wargame" celebramos la aparición del mejor juego de guerra lanzado hasta el momento, al mismo tiempo que una nueva dinastía veía la luz: la saga de Generales 5 Estrellas.

La misma ha prosperado con el tiempo, añadiendo a la lista Allied General (que llevó el juego al entorno de Windows 95), Pacific General, Fantasy General, y Star General; cada vez SSI nos ha sorprendido gratamente demostrándonos a lo largo de la serie que un excelente juego como Panzer General podía ser convertido en algo aún mejor, preparando el escenario para la aparición de su obra cumbre: Panzer General II. Este último introdujo a la serie la interface 3D y los escenarios fotorealísticos, creando una "atmósfera" que le dio al juego visos de una realidad inédita hasta entonces. El nuevo eslabón de la cadena, People's General, se sirve de la interface de Panzer General II, introduciendo a su vez unas cuantas mejoras al modelo.

La historia

Estamos en el año 2000, y los chinos, beneficiados por la reducción de los arsenales nucleares de los rusos y los norteamericanos, y especialmente por la "perestroika" rusa, que ha sumido a ese país en la ruina económica y ha mermado considerablemente su poderío militar convencional, pretenden no dejar pasar esta oportunidad histórica; embarcándose en una campaña por la dominación total de Asia, y revelándose como los nuevos competidores de los Estados Unidos en el escenario de la guerra de poder a escala mundial. Este nuevo título que SSI agrega a la saga de Generales 5 Estrellas, propone por primera vez un elemento muy esperado por los fanáticos de Wargames: En lugar de recrear un conflicto histórico, los creadores de este juego amplían las posibilidades exploradas en títulos anteriores con sus escenarios hipotéticos; y plantean una guerra moderna, con unidades y armamentos de la más avanzada tecnología recreados al máximo detalle, y utilizando para ello un argumento que, si bien en este momento pertenece a la ciencia ficción, es una alternativa por demás posible de aquí a unos años.


Desde este menú ejecutamos todas las acciones de micro management y compra de unidades.

El juego

Una vez pasada la intro del juego en formato de video para Quicktime, la cual personalmente considero inferior a las de los títulos anteriores de la saga (lo cual es comprensible ya que nos presenta un desarrollo hipotético, mientras que los títulos anteriores están apoyados por secuencias históricas de video en blanco y negro extraídas de archivos periodísticos) nos introducimos en el menú de inicio, el cual consta de varias opciones, entre las cuales las principales son: Jugar Escenario, Jugar una Campaña, Empezar un escenario multijugador, Jugar por e-mail y Editor de Escenarios.

El menú de escenarios dispone de más de treinta misiones hipotéticas pero a la vez muy realistas, que demuestran la capacidad de SSI para ver la política estratégica mundial, e imaginar los potenciales conflictos latentes en diversas partes del mundo, y en especial dar a conocer la rivalidad existente entre China y Rusia, alimentada por las históricas ambiciones expansionistas de estos dos países, y por más de 7.000 kilómetros de frontera en común. Dependiendo del escenario elegido, podremos manejar las fuerzas de Rusia, China, Estados Unidos, Vietnam, Corea del Sur y del Norte, y Japón.

El "plato fuerte" del juego lo constituye su menú de campañas, bastante más extenso que el de títulos anteriores de la saga, ya que consta nada menos que de nueve de las mismas, contra un máximo de cuatro en sus predecesores:

Campaña Larga del Oeste: Lideradas por la revitalizada maquinaria militar norteamericana, que ha detenido el raid chino contra Pusan, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Corea del Sur, y luego continuar la liberación de todos los territorios extranjeros dominados por China. Dificultad: Fácil.

Campaña Larga del Este: Con la declaración norteamericana de guerra, China pone en efecto el Plan Rojo, el cual consiste en la neutralización de Rusia, y luego la conquista del sudeste de Asia. Dificultad: Fácil/Competitivo.

Por Ferrocarril: Fuerzas de las Naciones


Podemos optar por dos modos de visualización, con o sin hexágonos a la vista.



Por suerte en People's General la variedad de campañas es mucho mayor que en las entregas anteriores de la serie 5 estrellas de SSI.

Unidas atacan a los rebeldes rusos y a sus aliados chinos a lo largo de las líneas del Ferrocarril Transiberiano. Dificultad: Competitivo.

Nuevo Orden Mundial: Vietnam intenta conquistar el sudeste asiático. Dificultad: Difícil.

Corea Revisitada: Lideradas por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Corea del Sur. Dificultad: Competitivo/Difícil.

Campaña del Oeste: Lideradas por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en el sudeste asiático y luego continuar liberando los "satélites" chinos. Dificultad: Competitivo.

Campaña del Este: Para completar un "set" de ambiciosas operaciones de largo alcance, la República Popular China ataca desde los Urales hacia el oeste, el sudeste de Asia, y culmina en Corea. Dificultad: Competitivo.

Mini-Campaña del Oeste: Liderada por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Siberia. Dificultad: Difícil.

Mini-Campaña del Este: Para completar un "set" de ambiciosas operaciones de largo alcance, la República Popular China ataca desde el sudeste de Asia en el sur, y culmina en Corea. Dificultad: Competitivo/Difícil.

La interface es la de Panzer General II, pero con unas cuantas mejoras y adiciones respecto del original: En People's General dispondremos de la posibilidad de customizar nuestras unidades a un nivel más allá de lo visto hasta este momento en otros títulos de la saga. Cada unidad está habilitada para poseer hasta dos adicionales que se pueden cambiar entre una misión y otra, las cuales incluyen: Reconocimiento, Ingeniero de Combate, Defensa Aérea, Capacidad para hacer puentes, Helicópteros, Anti-tanque, Soporte de Combate, Observador Avanzado, y Municiones Especiales. A su vez, dispondremos de otras habilidades especiales que nuestras unidades ganarán con la experiencia, divididas en dos grupos:

Habilidades de Líder de Clase: Maniobra Agresiva, Radar Mejorado, Reconocimiento de Fuerza, Múltiple Soporte de Fuego, Piloto Invisible, Destructor de Carros de Combate, y Experto en Terreno.

Habilidades al Azar: Ataque Agresivo, Maniobra Agresiva, Combate en Cualquier Clima, Emboscador, Blitzer, Constructor de Puentes, Experto en Camuflaje, Defensor, Defensa Determinada, Fuego Devastador, Defensa Feroz, Disciplina de Fuego, Ataca Primero, Liberador, Motivador, y muchas otras.

El menú de adquisición de unidades incluye una novedad por demás atractiva, la cual consiste en la posibilidad de comprar tropas experimentadas, o incluso unidades de élite, y añadirles al momento de adquirirlas alguna habilidad especial, lo cual si bien es más costoso que la unidad en su forma básica, realmente merece la pena.

La utilización del soporte aéreo ha sido cambiada por completo, no disponiendo en People's General de unidades de aviones; pues ahora dispondremos de unidades de helicópteros para bombardeo táctico, y el bombardeo estratégico y el reconocimiento estarán a cargo de un nuevo sistema implementado para este juego, que consiste en una asignación de "puntos" renovables para misiones aéreas por turno, los cuales podremos usar en tareas de Reconocimiento, Air Strike, y misiones Wild Weasel (ataque a emplazamientos antiaéreos).

El juego dispone también de un poderoso editor de escenarios, con el cual podremos crear mapas muy detallados, con imágenes fotorealísticas, y posicionar en él todo tipo de elementos, como ciudades, ríos, montañas, y una gran variedad de unidades de diversas nacionalidades.

Aspecto general

Como todos los títulos de esta colección, People's General dispone de unos gráficos de excepción, lo que se dice en inglés "top-of-the-line", recreando los escenarios con tal lujo de detalles que nos parecerá estar jugando una partida de Warhammer. Las unidades son copia fiel de la realidad, realizadas con una gran exquisitez, de tal manera que aún sin colocar el cursor sobre ellas, es fácil reconocer a simple vista cada tipo de tanque helicóptero, artillería, etcétera. La banda sonora es correcta, con tracks típicamente militares que contribuyen a ambientarnos en el juego. He de decir que si bien el aspecto del juego es de una gran complejidad para un novato en el género, pudiendo llegar a desanimarlo, no lo será para un aficionado a los Wargames, y sobre todo para quien haya disfrutado anteriormente de algún otro juego de esta serie. La dificultad es progresiva, siendo los últimos escenarios de cada campaña realmente difíciles, pero esto se compensa con el salto de calidad que nuestras unidades darán al término de cada escenario, por la experiencia acumulada por el personal y las mejoras en su armamento que el prestigio disponible nos permita proveerles. El Engine multijugador es potente, contando el usuario con la posibilidad de enfrentar a otro jugador en "tiempo real" en una red basada en el protocolo IPX, vía Internet, o gratuitamente con jugadores de todo el mundo acudiendo a la web www.mplayer.com; o de jugar con otro jugador vía e-mail.

En síntesis

People's General es un excelente juego, que explota al máximo las posibilidades de la interface de Panzer General II, traslada el desarrollo del juego al presente; y le agrega al mismo un sinnúmero de elementos nuevos que harán las delicias de los fanáticos del género, los cuales esperaban el desafío de una guerra moderna desde hace mucho tiempo. Esto, sumado a la promesa de meses de diversión que nos otorgan los más de treinta escenarios, las numerosas campañas, el editor de escenarios y el soporte multijugador, hacen de este juego una inmejorable inversión, que llenará de satisfacciones a los cultores del género.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente exponente de los juegos de estrategia por turnos.
LO QUE SI: Gráficos. Historia. Excitantes novedades agregadas a una interface de por sí excelente. Posibilidad de jugar una guerra moderna.
LO QUE NO: La intro basada en video para Quicktime, pobre en comparación con la de títulos anteriores. El juego consume demasiados recursos del sistema.

93%

PROMEDIO **84%**

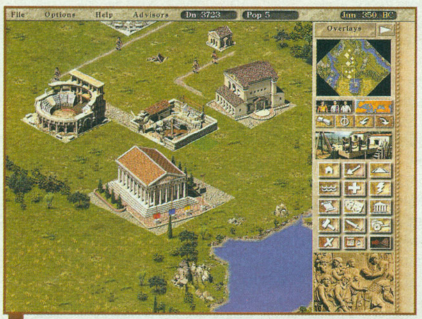
Ficha Técnica
Compañia / Distribuidor: Sierra Studios
Internet: www.caesar3.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 150 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.

ESTRATEGICOS



Caesar III

Lo más grande del Imperio Romano es la nueva propuesta de Sierra



Cada uno de los templos está dedicado a los distintos dioses protectores.

Por Guillermo Belziti

Una tarde, hace ya algunos años, en la época en que tuve mi primera PC (una XT con 1MB, pero monitor y placa VGA) me llevé una increíble sorpresa. Acostumbrado a los juegos de aquellos tiempos, quedé completamente fascinado al probar y jugar a la primera versión de SimCity ,que a pesar de que nunca me consideré una fanático de la serie, aquella experiencia de poder crear mi propia ciudad, para luego controlarla y mantenerla fue excepcional. Luego fueron apareciendo otros inolvidables títulos como SimAnt, SimFarm, (por mencionar algunos) y los dos de la serie Caesar.

Al probar Caesar III, volvieron a mis mente aquellos momentos, e inmediatamente tuve la corazonada de que se trataba del mejor de la saga.

La interface y los gráficos

El sistema de interface clásico utilizado en este juego, consiste en un grupo de íconos a la derecha de la pantalla, cada uno con una función específica.

Aunque es bastante apropiada, y muy fácil de entender (gracias al cuidado especial que han tenido sus creadores, de ír explicando sus detalles durante las primeras misiones) tiene la desventaja de reducir el área de la pantalla de juego. Algo que no molesta demasiado...

Los gráficos de Caesar III, utilizan una perspectiva isométrica, como la usada en Age of Empires muy bien llevada a cabo y con un nivel de detalle que lo hace muy atractivo, lo bastante para el estilo de juego.

La introducción también es de buena calidad, y las escenas de combate fueron indudablemente inspiradas por el film Braveheart.

Todos los caminos conducen a Roma

Es primordial en este juego, construir un lugar dentro de Roma e idear un sistema para que funcione. Esto requiere tiempo y perspicacia, por lo cual y muy a pesar de que se desarrolle en tiempo real, es necesario detenerse a pensar y planificar. De lo contrario las cosas nos costarán el doble de esfuerzo.

El primer paso es fundar una pequeña ciudad, para que se pueble y comiencen las actividades. Antes que nada lo primero es limpiar el terreno, luego planificar los caminos por donde la gente va a circular, ya que si no hacemos esto, se complicarían bastante las cosas más adelante y luego comenzar con las primeras edificaciones.

Los ciudadanos tienen necesidades (vivienda, comida, empleos, religión, salud, entretenimientos, organización militar, etc.), cuya responsabilidad de otorgar es completamente nuestra, y de la que dependerá el éxito o fracaso en cada escenario.

La seguridad de la ciudad

A medida de que se va a poblando el lugar, comienzan los primeros problemas. En primer lugar la tendencia criminal de incendiar las construcciones de algunos ciudadanos indecentes; para evitarlo tendremos que construir cerca de cada grupo de casas un destacamento militar para que patrulle la zona evitando estos incidentes.

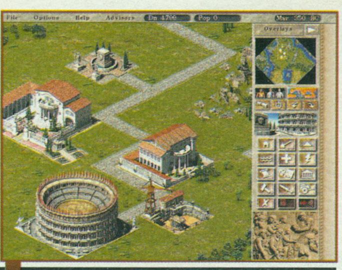
Otro de los problemas que se presentan tiene que ver con la precaria ingeniería de los edificios, que se derrumban con el transcurso del tiempo, causando fuertes pérdidas e infelicidad en la gente.

La solución es de la misma manera que antes le brindamos seguridad contra el crimen, es construir unidades de ingenieros con la tarea que caminen por las calles de nuestra ciudad, en busca de desperfectos, previendo estos incidentes.

El bienestar de la población

Para atraer futuros ciudadanos a nuestra ciudad, tendremos que hacer de ella un lugar agradable para vivir, donde no falte el




No podía faltar el Coliseo para brindar salvajes espectáculos a los aburridos romanos.

trabajo, alimentos, salud y diversión.

Si no somos cuidadosos en esta tarea, el juego entraría en un Dead End, donde hasta que no encontremos cual es la causa, dejarán de inmigrar los pobladores y por lo tanto no se podrán llevar a cabo las tareas básicas que mantienen la ciudad.

Una de las maneras de prevenir esto, es construir con moderación, controlando de que cada habitante tenga una tarea y el estado de la población sea de bienestar, antes de ofrecer más casas. Una manera de incentivar la inmigración es la construcción de barrios residenciales, con plazas que los hacen más atractivos.

Cuando tengamos todo medianamente organizado, llegará el momento de construir el Senado, donde los gobernantes administren los impuestos, convirtiéndose por lo tanto en nuestra fuente de ingresos, además de los productos que luego exportaremos.

Algo en lo que tenemos que tener cuidado, es en la provisión del agua y la comida. Para abastecer de agua, en las ciudades más precarias, algunos pozos serán suficiente, pero tené en cuenta que cada uno de estos quita prestigio a las viviendas que se encuentran a las cercanías, y no abastecen a las que estén demasiado lejos, por lo que se convierte en una cuestión de distancia que en poco tiempo comprenderemos. Cuando el juego esté más avanzado, la provisión se hará mediante reservorios y aquaductos.

La comida se puede obtener de varias maneras, pero la más tradicional es a través de los cultivos. Estos a su vez requieren un proceso de almacenaje, distribución en los mercados para alimentar a la población.

Otros productos como armamento o porcelanas pueden ser fabricados e industrializados, para luego mediante la exportación hacia otras ciudades obtener dinero extra.

La educación cumple un papel fundamental en el desarrollo de las culturas, por lo que es necesario construir escuelas que preparen a los pobladores para ejercer tareas determinadas. Muchos escenarios no pueden concluir hasta que el pueblo no haya alcanzado determinado nivel de educación.

Además del trabajo y la educación, es necesario crear espectáculos para mantener a la gente entretenida en sus ratos de ocio, la creación de un teatro, y su debida escuela de actores nos ayudará para este propósito.

La ira de los dioses

Entre las cosas que los romanos heredaron de la cultura griega, una de las más notables fue su religión. Los dioses grecorromanos se reconocen entre las deidades, por ser los más semejantes a la humanidad, con sus virtudes y defectos.

Para aplacar la ira de los dioses y también para ser favorecidos con sus bendiciones es necesario crear templos, para demostrarles que los respetamos y les tememos.

Existen cinco dioses a los que debemos complacer: Ceres (protectora de los cultivos), Neptuno (de los navegantes y el océano), Marte (señor de la guerra), Venus (diosa del amor), y Mercurio (prosperación y comercio). De nuestra devoción dependerá los resultados.

La organización militar

Los combates son el punto más débil de este juego. De todas maneras, no malentiendan esto, es obvió que el juego no está encarado como para que esto sea un factor determinante en la valoración, Caesar III es un juego cuyo principal atractivo es la administración de la ciudad, y no un juego de estrategia en tiempo real clásico como Age of Empires.

Aclarado este punto, les comento que los enfrentamientos se llevan a cabo utilizando las tres unidades que somos capaces de producir en nuestras barracas, academias militares y fortalezas, estas son: Mounted, Javelin throwers, y Legions.

Cada una de las mismas, tiene su rango y posibilidades de combate. Para atacar a un grupo enemigo, lo único necesario es seleccionar nuestro grupo militar y enviarlo hacia la zona del enfrentamiento, el resto se hará todo automáticamente.


La base de la economía durante las primera etapas del juego será la agricultura.

Conclusión

Caesar III es un muy buen juego, bastante entretenido, ideal para los amantes del género de estrategia. Se decidió no agregar un modo de juego Multiplayer, ya que realmente no encaja con el concepto.

Al principio puede haber algunas dificultades como lo comentado acerca de los inmigrantes, pero tomándole el tiempo se puede dejar a un costado ese pequeño problema y disfrutar del producto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador al estilo SimCity de ciudades del Imperio Romano.
LO QUE SI: Editor gratuito para bajar de Internet. Concepto y desarrollo. Gráficos. Sonido. Música. Jugabilidad. Sistema de Aprendizaje.
LO QUE NO: Algunas falencias en la información hacia el jugador de lo que sucede en la ciudad que administra. Sistema de combate.

84%

COLECCION SERIE PLUS



ATOMIC BOMBERMAN DECATHLON MDK STARFLEET ACADEMY DEATH RALLY
FALLEN HAVEN VIRTUAL POOL 2 SPEED HASTE CYBERIA L.A. BLASTER
BLOOD AIR WARRIOR II BLACKTHORNE M1A-ABRAHMS BRITISH OPEN GOLF

¡MÁS DE VEINTE TITULOS ORIGINALES!

$ 19.90

¡¡¡EL MEJOR REGALO DE NAVIDAD!!!

Adquiéralos en:

BLOCKBUSTER®

Distribuye:

EDUSOFT

EL MEJOR SOFTWARE PARA TU PC
San Luis 3065 (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (Líneas Rotativas)
www.edusoft.com.ar

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Microprose*
Internet: *www.microprose.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Klingon Honor Guard

El nuevo arcade de Microprose es el primero en utilizar la licencia del Unreal

Por Martín Varsano

No es fácil realizar el review de un juego como el Klingon Honor Guard, ya que por un lado tiene puntos a su favor, pero por el otro lado definitivamente no puede compararse con la competencia. Y como si esto fuera poco, es el primer juego que ha salido a la venta utilizando el súper-poderoso engine del Unreal. ¿En qué posición deja todo esto al Klingon Honor Guard? Veamos...

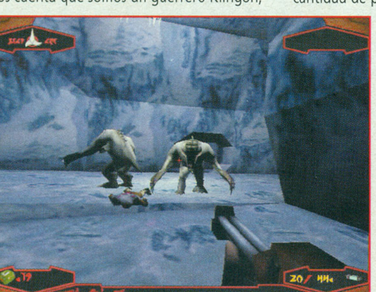
Para ir donde ningún otro hombre fue jamás

Antes que nada, hay que aclarar los puntos: Klingon Honor Guard (KHG) es sin duda el mejor juego de toda la licencia de Star Trek. Eso se puede confirmar sin un atisbo de duda. Para los cautelosos, basta recordar Starfleet Academy o Star Trek: Generations, juegos que no han hecho honor al nombre de Star Trek y que merecen ser olvidados sin tenerles pena. Pero por el otro lado, mucha gente esperaba más de un juego que tiene el engine del Unreal, que se sabe es poderoso y nos aguarda gratas sorpresas en un futuro no muy lejano, con títulos como el Duke Nukem Forever. La historia del KHG es más o menos la siguiente: No bien comenzamos a jugar, un video introductorio nos cuenta que somos un guerrero Klingon, entrenando duramente para poder ser parte de una organización secreta conocida como 'avwl' batlh, o Guardia de Honor, dedicada a proteger al Alto Consejo Klingon, y por qué no, al mismísimo Canciller Gowron. Un antentado al canciller interrumpe tu entrenamiento, y tu misión de aquí en más será detener a los cobardes traidores (esparcidos por toda la galaxia) y a su vez restaurar el honor del Consejo.



Tiempo de batalla

Obviamente un espíritu tan combativo como el de un Klingon fue la desición más apropiada (y además novedosa) para un juego de estas características, y los enemigos, que no ostentan gran variedad a través de los niveles, son los adecuados en el mundo de Star Trek. Los fanáticos de la serie reconocerán automáticamente a las razas alienígenas (todas con muy mala predisposición, por cierto), aunque para el jugador que no esté al tanto de los capítulos de TV o películas de cine los enemigos parezcan un tanto monótonos. La inteligencia de los mismos es buena (ha sido tomada prestada del Unreal) aunque se extraña un tanto el carácter más agresivo de los aliens del juego anteriormente mencionado. La cantidad de polígonos en el diseño de los enemigos es un tanto baja, y esto se nota a simple vista, ya que se ven un tanto cuadrados, y algo "duros" en sus movimientos, (¿O será que los trajes de los Klingon enemigos son poco flexibles?). Otro detalle interesante que se podría haber incorporado en el KHG hubieran sido los miembros de la Federación (humanos y no tanto), ausentes sin aviso.



Por otra parte, los que sean valientes y le hagan frente a los primeros niveles del juego (bastante aburridos y faltos de imaginación en lo que a diseño se refiere) se encontrarán con la grata sorpresa de que la cosa va mejorando a medida que nuestra aventura crece. El engine del Unreal ayuda enormemente a crear atmósferas muy acordes a la temática de las series (aunque hay que reconocer que la calidad de las texturas es algo inferior a las del Unreal) y los desarrolladores han sabido aprovechar bien el poder del editor. Por último las armas, si bien no son una maravilla, se adaptan maravillosamente a la historia y tienen unos efectos muy bien logrados. En síntesis, los que tuvimos la suerte de jugar al Unreal, estamos esperando innovaciones que nos dejen con la boca abierta, y lamentablemente no es el caso del KHG. Será para la próxima. Hay que tener en cuenta que el juego fue desarrollado en tiempo récord, y no hubo mucho tiempo para modificaciones espectaculares De todas formas, el juego es una excelente opción (no, déjenme corregirme, la mejor) para todos los fans de las series de televisión y películas de esta singular saga.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor intento de llevar el mundo de Star Trek a nuestras PC.
LO QUE SI: Utiliza el engine del Unreal. La ambientación. Los efectos de sonido.
LO QUE NO: La instalación (un tanto problemática). Las texturas. Los movimientos de los enemigos.

75%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dreamworks / EA / Microbyte*
Internet: *www.trespasser.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 130 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Trespasser

El primer estreno de Dreamworks como productora de juegos para PC. Una propuesta audaz y muy arriesgada con algunos problemas

Por Sebastian Di Nardo

Como llovida del cielo nos cayó la noticia de que Trespasser se lanzaría en la fecha prometida. Durante nuestra estadía en E3 observamos un modesto stand donde la gente de Dreamworks mostraba los avances realizados en su producto. La exitación crecía dentro nuestro, y nuestro cerebro nos castigaba con frases como: ¡Si la beta se ve bien, lo que será la versión final!

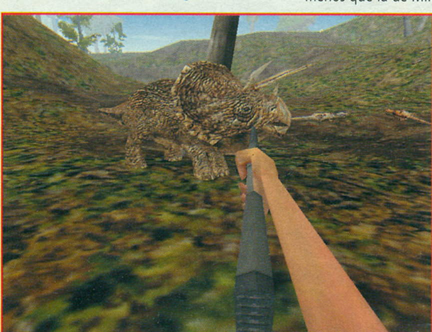
Ya todos conocemos Dreamworks. Una productora fundada por Steven Spielberg, que desde hace poco tiempo nos ha brindado gratos momentos en las salas de cine. Conocida por los increíbles efectos realizados para sus producciones, (Lost World, El Pacificador, Rescatando al Soldado Ryan, y la reciente Hormiguitaz) ha decidido internarse en el mundo de los videojuegos. Los primeros fueron para el campo de las consolas, con Lost World, un ambicioso arcade con unos gráficos asombrosos y un sonido espectacular. Pero la dificultad del juego rayaba en lo imposible, frustrando a millones de jugadores. Después de hacer algunos intentos en el campo de la PC, Dreamworks se lanzó a la carga con un proyecto según ellos, "revolucionario". Revolucionario porque tratarían de mezclar la acción en primera persona con una aventura gráfica, con una temática muy particular, la isla llamada Site B del último filme de Jurassic Park: Lost World. Pero la mayor ambición de sus creadores, sería la de lograr un mundo completamente basado en la física. La pregunta es ¿Lograron todo lo que querían?



Una amplia galería de armas está a nuestro alcance para lidiar con las bestias.

La historia

Ha pasado el tiempo y el Site B ha sido abandonado, la isla se ha transformado mitad en historia y mitad en leyenda. Hammond, el creador de ese mundo ha aceptado la complejidad de su sueño de devolver la era prehistórica, y ha escrito sus memorias de las experiencias vividas. Nuestro personaje será una curvilínea mujer llamada Anne, (su voz es nada más ni nada menos que la de Minnie Driver), cuyo avión se estrella en una isla de Costa Rica. Lentamente, Anne se da cuenta luego de despertar en la playa de que no está en una isla común y corriente, sino que esta parada en el mismísimo Site B. Y éste no se haya precisamente vacío.



Con lo que encontremos a nuestro alcance para defendernos, tenemos que lograr que Anne atraviese la isla y sus peligros, buscando la forma de comunicarse con el exterior en busca de ayuda para ser rescatada. A medida que va avanzando, va encontrando pistas que le indican donde encontrar algún medio de comunicación al exterior.

Todo tipo de bestias prehistóricas nos atacarán en nuestra travesía por la isla, obligándonos a defendernos con lo que tengamos a mano, armas de fuego, palos, fierros o piedras. En algunos casos correr o pasar desapercibido puede ser la mejor opción. Así que amigos, lustren las zapatillas, porque en más de una oportunidad habrá que escapar a la carrera de 2 o 3 Velociraptors.

Jugabilidad e inteligencia artificial

La jugabilidad de Trespasser es uno de los puntos en discusión. Lograron una interface interesante, con una interactividad nunca antes vista, pero se hace difícil manejarla. Por ejemplo, el inventario es tan simple como mirar hacia abajo y ver en el cinturón que es lo que hay. El problema es que sólo podemos cargar 2 items, uno en la mano y otro en el cinto. Y en lo posible debemos

estar preparados antes de entrar en acción ya que un cambio de arma en el fragor de la batalla puede significar la muerte, gracias al interminable lapso de tiempo que acarrea el cambio de un item a otro.

Por otra parte, el personaje tiene la posibilidad de agarrar un objeto, levantarlo y llevarlo a otro lado, o apilarlos cuidadosamente, pudiendo inclusive girar la muñeca para cambiar la posición del mismo. Por supuesto que sólo podremos mover cosas que no sean muy pesadas, y las que excedan nuestra capacidad con suerte podremos arrastrarlas. Ahora ¿Cuál es el problema de tanta interactividad? En el caso de mover cajas, no cuesta mucho, pero si la posición de nuestra muñeca no es la correcta, la caja se caerá que es lo que en la vida real sucede, algo que puede resultar muy molesto. A veces deberemos apilarlas para trepar a algún lugar, el problema es que las cajas tiemblan cuando nos paramos sobre ellas, haciendo que el jugador pierda el equilibrio y caiga frustrándolo hasta el límite.

De la misma manera se hace complicado apuntar y disparar a algún enemigo. Lleva mucho tiempo acostumbrarse al hecho de que si la muñeca no está en la posición correcta, la mira no estará perfectamente alineada y los disparos nunca darán en el blanco. Por otra parte esto obliga al jugador a tomarse su tiempo para ajustar la puntería y a valorar cada disparo, debido a la escasez de armas y municiones. Tengan en cuenta que cada bala que se pierde es una oportunidad que se pierde de salir con vida de la isla.

La inteligenicia artificial es muy variable. En algunos casos nos atacarán de una manera implacable, mientras que en otras ocasiones no sabrán que estamos ahí, aunque tienen olfato, y pueden oír nuestros pasos. Algunas veces se acercan velozmente y otras



caminan dando tumbos y tropezando. Por ejemplo, en una ocasión, nos encontramos con un T-Rex que está siendo atacado por 2 raptors, mientras se ocupaba de ellos, se acercaba peligrosamente, obligándonos a ponernos contra una pared y quedarnos inmóviles rezando. Paradójicamente, pasó a nuestro lado rugiendo y tirando tarascones al aire. ¿Por qué? Los T-Rex tienen buen olfato pero no una buena visión. Sabía que estábamos ahí porque nos olía, pero no nos podía ver. Pero, ¿Por que razón permanezen congelados y estáticos hasta que nos acercamos y se escucha un golpe, momento en el que reaccionan a nuestra presencia? Evidentemente algunas cosas no fueron terminadas.

Aspecto gráfico, física y sonido

El aspecto gráfico es otro de los problemas. La calidad visual deja mucho que desear, y el soporte 3D no fue bien aprovechado. El efecto antialiasing que nos brindan las aceleradoras de hoy en día sólo se aplica en el suelo y el agua, mientras que si nos acercamos a cualquier otro objeto, podemos ver pixels, y ni hablar de los animales. Las texturas son excelentes, pero les falta ese toque mágico que sólo una aceleradora 3D puede dar. Pero lo que marca un increíble avance es el agua. Es perfectamente transparente, y al pasar sobre ella se agita como en realidad sucedería. Lo mejor es que nunca se mueve de la misma manera, siempre se agitará a partir del punto en que se origina el movimiento y se irá aplacando lentamente hasta quedar en calma nuevamente. Todo esto fue logrado a partir del estudio físico que fue efectuado en el juego. Cada elemento tiene un peso, y reacciona acorde al mismo. Cada cuerpo está realmente allí, un claro ejemplo es el cadáver de algún raptor al que hayamos liquidado. Al contrario de otros juegos en los que nuestro enemigo desaparece fisicamente una vez abatido, en Trespasser podemos seguir golpeándolos y haciéndolos sangrar. Y con cada golpe el cuerpo se mueve. La física está presente en todo momento y eso es algo que tenemos que reconocer, nadie lo había hecho hasta ahora. ¿El sonido? Con una sola palabra alcanza para definirlo: Maravilloso.



El brontosaurio es solo una de las criaturas con la que nos toparemos en nuestra mision: salir con vida.

En conclusión

Trespasser es un juego muy ambicioso, quizás por abarcar mucho, o por cumplir con presiones y tiempos estipulados no llegó a ser todo lo que queríamos.

Tiene grandes ideas, que no fueron del todo aprovechadas. Un acertado intento de realismo mediante la física pero con una pobre calidad visual.

El inventario tiene una óptica muy interesante, pero es muy difícil de utilizar.

También es una realidad que sólo buenos procesadores logran que Trespasser funcione a una velocidad aceptable. Estamos hablando de PII 266 con una Voodoo II y 128 MB de RAM. Pero a quien tenga paciencia, le guste el género y posea el equipo, es algo que no podemos dejar de ver.

¿Quién de nosotros rechazaría la posibilidad de encontrarse cara a cara con un Raptor o un T-Rex? Eso sí, gente con problemas cardíacos abstenerse.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura en primera persona utilizando la famosa licencia de Jurassic Park.
LO QUE SI: Una aplicación física a todos los elementos. El sonido. El inventario.
LO QUE NO: La calidad visual. Algunos bugs con la fisica. La inteligencia artificial tiene algunos problemas. El inventario no conserva las armas al pasar de nivel. No hay soporte multiplayer.

70%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *EA / Microbyte*
Internet: *www.fighter-pilot.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95/98, 65 MB libres en el disco rígido, placa de sonido.*



Fighter Pilot

Volar un jet de combate nunca fue tan fácil

Por Pablo Benveniste

Cuando la sencillez y la más moderna tecnología en armamento aéreo se combinan, no hay enemigo que se resista ni misil que pueda con un Fighter Pilot (piloto de caza). Seguramente no habría otro título para este juego donde el piloto se toma revancha de la realidad.

Acceder al mando de un moderno cazabombardero significa, la mayoría de las veces, familiarizarse con una serie de comandos y modelos físicos que pueden limitar nuestras expectativas de ser todo un as de los aires. Con Fighter Pilot, ya es tiempo de brindar un respiro para aquellos jugadores cansados de las imposiciones de la realidad, y poder arrasar con cada objetivo sin preocuparnos por el armamento o el combustible restante y, finalmente, de demostrar lo absurdo de cada intento enemigo para derribarnos.

Cuando parecía que se extinguía la posibilidad de implementar en un juego a un avión real, pero superdotado de misiles y con la habilidad de absorber numerosos impactos antes de precipitarse, al estilo Afterburner de Sega, aparece Fighter Pilot.

En sí, resulta una nueva propuesta que aprovecha varias mejoras de la actualidad. Con un promedio de treinta misiles aire-aire y otros treinta aire-tierra, más la capacidad de portar espectaculares armas de ficción, con Fighter Pilot no hay excusas para dejar un solo emplazamiento SAM en pié. Es cierto que el no hacerlo no significaría una amenaza para nuestro avión pero si lo será para los cargueros o helicópteros que eventualmente haya que escoltar.

Lamentablemente, hacer un Afterbuner moderno fue suficiente originalidad como para seguir innovando. Todo aquel que haya pasado por la experiencia de F-15 de Jane's notará una gran similitud en los terrenos y objetos utilizados. Es que en realidad son los mismos (incluyendo el soporte 3Dfx), aunque se nota una simplificación en las texturas de los camuflajes de los aviones así como también la adaptación del terreno a extensiones más reducidas. Al menos se ha sabido mantener el mismo escenario de operaciones de F-15, es decir Iraq. Sin embargo no toda la acción transcurre por allí, ya que la mitad de las misiones se desarrollan en Afganistán, no muy lejos en realidad.

La propuesta en materia de aviones piloteables es bastante variada para un juego de estas características. Según cada misión, nos encontraremos al mando de un F-18 Hornet, F-117 Stealth, F-22 Raptor o un Su-35 Flanker. La sobresaliente presencia de este último caza de manufactura rusa respecto de las conocidas aeronaves norteamericanas, está ligada con el acontecer de las misiones. Estas suman un total de veinticuatro y se encuentran basadas principalmente en tareas de ataque, superioridad aérea y escolta. Los objetivos de cada misión están relacionados por medio de una historia no muy elaborada cuya importancia recién se aprecia luego de varias misiones cumplidas. En varios casos, tendremos la oportunidad de elegir un avión soporte que responderá a nuestras órdenes. Este apoyo puede ser AWACS (alerta temprana), Jammer (interferencia a radares enemigos), de ataque o una unidad similar a la nuestra. Lástima que la inteligencia artificial de estos sea mucho menor que la del enemigo, por lo que la efectividad y duración en combate no es algo de lo cual se pueda depender.

Tampoco se encontrará un alto grado de elaboración en cuanto a animaciones, etc. ya que solo ha sido dotado con elementos básicos como voces (tanto durante el vuelo como en la explicación de cada misión) y una calidad aceptable de sonido. Fighter Pilot no cuenta con opciones de entrenamiento, aunque sí con modo Multiplayer, pero aún con esta ventaja, no se trata de un juego de mucha vida útil.



La vista trasera es la más útil. A los costados se encuentran los indicadores de altura y potencia.



El Su-35 Flanker es el avión con mejores prestaciones del juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La extrema simplicidad y agilidad de los aviones. Diversión y acción desde que comienza hasta que termina cada misión.
LO QUE SI: La gran variedad y cantidad de enemigos en cada misión. Buenos gráficos en general sin necesidad de un alto potencial de hardware.
LO QUE NO: Se trata de un juego bastante corto, sin mayor complicación en las misiones. Pobre argumento para relacionar cada misión.

65%

SENSACIONAL SORTEO

TOMB RAIDER III

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL Y PARTICIPA DE ESTE ESPECTACULAR SORTEO!

1ER AL 20MO PREMIO:

1 TOMB RAIDER III ORIGINAL
1 REMERA TOMB RAIDER III

21ER AL 30MO PREMIO:

1 TOMB RAIDER III ORIGINAL



XTREME PC

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacélo a "Sorteo Tomb Raider 3" - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal y si es por e-mail, a sorteolara@ciudad.com.ar, indicando en el título del mensaje "Sorteo Tomb Raider 3"

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

APELLIDO Y NOMBRE:

DOCUMENTO (Y TIPO):

DIRECCION:

LOCALIDAD - PROVINCIA:

TELEFONO: E-MAIL:

CUAL ES TU GENERO DE JUEGO FAVORITO?

QUE TIPO DE PC TENES?

BASES DEL SORTEO

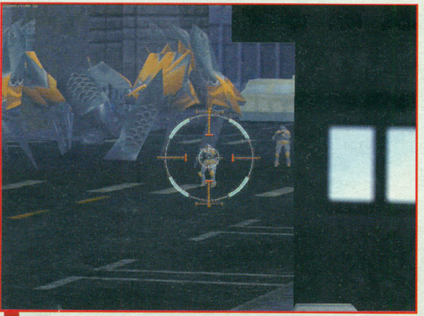
1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se dascartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envío de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC y a Unisel el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dichos titulares consideren conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC y Unisel podrán ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC y Unisel no otorgan garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC y Unisel no son responsables por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC y Unisel pueden modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC y Unisel podrán utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases así como de las desiciones que adopte XTREME PC y Unisel sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Monolith Poductions / Edusoft
Internet: www.shogo-mad.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.



Shogo: Mobile Armor Division

Monolith estrena con Shogo su engine propio llamado Lith Engine. Un juego con la calidad y frescura del animé (comic japonés)



Tanto en las misiones a pie como en las piloteadas con un Mech, nos permiten utilizar un sniper capaz de barrer con enemigos a gran distancia.

Por Sebastian Di Nardo

Una de las sorpresas de este año fue la que Monolith nos dio con su flamante Shogo. Después de su recordado Blood y una tímida aparición con Get Medieval nos sorprende con un refrescante juego, basado en el estilo del comic japonés. Mucha acción, robots y potentes armas hacen las delicias de cualquier jugador.

Durante nuestra visita a la E3 tuvimos la oportunidad de observar en el modesto stand de Monolith, una demo del Shogo. En aquel momento su título era Riot, y gráficamente no era lo que hoy podemos observar. Aún así, nos dimos cuenta en el acto, de que lo que estábamos viendo iba a dar que hablar. A pesar de no estar funcionando con su nuevo engine nos pareció un producto muy interesante, y así fue. Desde el momento en que se revelaron las primeras fotos con el nuevo Lith Engine, la gente comenzó a murmurar acerca de Shogo y su prometedora carrera en la industria de los juegos.

La historia

Nuestro personaje es un comandante de un cuerpo militar encargado de preservar la paz. Cada integrante es un piloto de unos gigantescos robots bélicos llamados MCA, que a algunos nos recordará a los utilizados en Robotech, una vieja serie de dibujos animados japoneses. Al igual que éstos, pueden transformarse en vehículos o conservar su descomunal forma humanoide.

Mientras que nuestra organización militar responde al gobierno, se ha gestado un grupo que día a día va ganando adeptos, contra el cual deberemos enfrentarnos. Mientras luchamos por el poder disputamos también una poderosa fuente de energía llamada Kato, indispensable para viajar grandes distancias y expandir el reino.

Sangre, poder, traición, son algunos de los ingredientes con los que nos iremos encontrando a medida que el juego avanza.

A pesar de tener una historia lineal, el guión está altamente enriquecido por sus personajes, y por la forma de contar la historia mediante cutscenes realizados con el mismo engine del juego. Y por primera vez tenemos la oportunidad de que nuestras decisiones afecten el desenlace del juego, permitiendo finales alternativos.

Jugabilidad e inteligencia artificial

Si algo hay que decir acerca de Shogo es que es increíblemente adictivo, y la acción no decrece en ningún momento. Lo más difícil es lograr la atención del jugador y lentamente sumergirlo en un mundo del que no quiera salir hasta descubrir un poco más.

Este clima es alcanzado por Shogo con facilidad. No se trata de correr, matar enemigos y buscar llaves, se trata de buscar la forma de entrar en algun edificio (a veces la mejor forma es por la ventana) o de solucionar el problema de una dama en apuros, para que esta nos abra una puerta.

Otro punto interesante es el briefing de las misiones durante el juego, que lo hace más entretenido y además nos muestra con mayor precisión lo que tenemos que hacer. El punto en contra es que si nos olvidamos de nuestro objetivo, no podemos volver a verlo como en Quake 2 tocando el tab. Nadie es perfecto.

Si bien la inteligencia artificial no es la mejor, cumple con las necesidades de cualquier gamer experimentado. Al principio, los enemigos no representan un peligro pero a medida que nos vamos internando en el juego, la dificultad es cada vez mayor. A pesar de que su galería de movimientos no es tan grande, pueden correr, hacer strafe , saltar y agacharse y si a esto agregamos el aumento de enemigos hacia el final, obtendremos lo necesario para pasarnos horas frente al monitor.





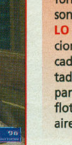
Con las marcas de los disparos podemos escribir en las paredes. Por aquí paso XTREME PC.

Las misiones a pie son personalmente las que me parecen más divertidas, podremos interactuar con algunos de los personajes, el combate es muy intenso y las armas realistas. Les puedo asegurar que no hay nada tan divertido como una pistola 45 en cada mano o un rifle de asalto. Pero aún teniendo tantas ventajas no es nada fácil. Quizás en los primeros niveles hasta nos mofemos de las torpezas de nuestros adversarios, pero ellos se encargarán de demostrarnos que quien rie último, rie mejor.

Aspecto gráfico y sonido

Quizás lo mejor que tiene Shogo es su aspecto gráfico. Su flamante Lith Engine nos da lo mejor de todos los juegos del género, con algunos toques personales sin perder velocidad.

¿Qué es lo que Lith Engine puede hacer? Iluminación de color dinámica, mapeado de luz y luz direccional, con lo que los climas logrados en cada pantalla son increíbles y al pasar delante de un foco de luz, podremos al igual que en Unreal, ver un halo luminoso que lo rodea. Además de los conocidos efectos de agua y transparencias, tiene un sistema muy particular para representar el cielo. Sobre una textura de cielo plana colocan una superficie semitransparente de nubes en movimiento, pero lo más interesante de todo es que estas nubes proyectan una sombra sobre el suelo, que también se mueve.



El humo de las explosiones, o las estelas de los misiles, son hasta el momento los mejores que he visto. El humo se ve realmente como tal y se discipa después de unos momentos.

Los disparos en las paredes, representados mediante sprites, permanecen, e inclusive podemos escribir a tiros si así lo deseamos.

La única desventaja que posee es que la cantidad de colores de la paleta de Shogo no es tan grande como la de Unreal, pero esto lo hace ganar en velocidad de cuadros por segundo, o permitir que máquinas más chicas puedan correrlo con menor dificultad.

En una P166 con 64 MB funciona bastante bien, con una Voodoo, a una resolución de 640x480.

El sonido es de una calidad impecable, cada efecto fue cuidadosamente aplicado y los disparos suenan realmente muy bien. La música es espectacular, desde el tema de la presentación, hasta el que escuchamos en el menú. Y a medida que la tensión crece en el juego, la música también lo hará.

Multiplayer

Hasta el momento, el modo multiplayer no funciona correctamente en la versión final. Una verdadera lástima, porque para coronar a esta maravilla, era lo único que se necesitaba.

De todas maneras para el momento en que ustedes lean esta nota, estará disponible en internet un patch, que reparará esta situación (eso esperamos).

En conclusión

Todo lo que los fanáticos de la acción en primera persona estábamos esperando. Una vuelta de tuerca más sobre un género que parece nunca ver un límite. Sin duda el nuevo engine de Monolith es más que confiable y los resultados están a la vista. Todavía quedan algunos puntos a mejorar, como la inteligencia artificial, algunos problemas con la gravedad y por sobre todas las cosas el modo multiplayer.

De todas maneras, estos problemas no desmerecen un juego con la calidad gráfica de Shogo, que además, es capaz de correr en casi cualquier máquina de hoy en día.

Nos encontraremos con una interesante historia, una excelente calidad gráfica y muchísimo clima de animé japonés.

Si sos un amante de Robotech, Akira o Ghost in the Shell, ¿Qué estás esperando?

Si simplemente te interesa matar hombrecitos y ver sangre, te preguntás: ¿Qué gracia tiene dispararle a los robots? Ellos no sangran. La respuesta es: hay más sangre de la que pensás. Corréte o te podes salpicar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una sólida historia basada en los animé japoneses.
LO QUE SI: Un engine confiable, rápido y capaz de funcionar en máquinas de baja performance. Excelentes gráficos y efectos de sonido. La música: Brillante.
LO QUE NO: El modo multiplayer no funciona. Algunos problemas gravitatorios con los cadáveres (cuerpos sin vida que quedan incrustados en las paredes o flotando en el aire).

83%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Prolific / RipCord Games*
Internet: *www.returnfire2.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, 175 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Return Fire 2

El supremo desafío de capturar la bandera enemiga

Por Durgan A. Nallar

Nos deslizamos entre las nevadas montañas cubiertas de pinos, siguiendo la invisible ruta trazada por el radar y preparando los poderosos cañones. La descubrimos abajo, en el valle. Detenemos los motores y observamos la fortificación enemiga, rodeada por torretas y fuertemente amurallada. Allí dentro se esconde nuestro objetivo. Cuando estamos a punto de atacar, el distante estruendo de una explosión se eleva en la atmósfera. Nos volvemos, desesperados. Ahí va nuestra preciosa bandera flameando sobre el jeep del enemigo. ¡Otra vez!

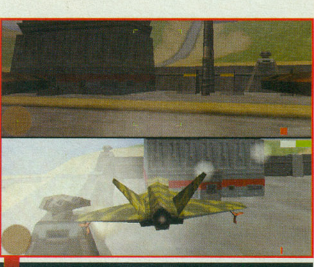
La versión para PC del viejo Return Fire, portada desde las consolas en 1996, hubiera sido un éxito mayor si no adoleciera de algunos problemas técnicos. Sin embargo, el público lo recibió con entusiasmo y muchos de nosotros pasamos horas memorables en el frente de batalla, intentando hacernos con la bandera del contrario y riéndonos a carcajadas. Prolific nos trae ahora una nueva y mejorada versión de este clásico.

Return Fire II es un juego de CTF (Capture The Flag), que pone a nuestra disposición un enorme arsenal de última tecnología. Básicamente, cada parte tiene que proteger su bandera y al mismo tiempo robar la del adversario para traerla de vuelta a la base; parece sencillo, pero no lo es, ya que debemos utilizar los variados recursos de que disponemos con inteligencia para defender y atacar al mismo tiempo. Como en la primera parte, tales recursos comprenden jeeps, tanques y helicópteros, pero además contamos ahora con lanzamisiles blindados, botes y jets que despegan desde portaaviones en alta mar.

Las banderas suelen estar dentro de fortalezas, pero uno puede moverlas a un lugar más seguro. La estrategia normal consiste en abrirse camino hasta la base enemiga para destruir sus defensas que, como mínimo, consisten en torretas automáticas. Unicamente podemos usar un vehículo cada vez. Cuando lo hemos logrado, y mientras mantenemos a raya a nuestro adversario -él intenta lo mismo que nosotros-, debemos regresar de prisa a nuestra base y tomar el jeep, el único de los vehículos capaz de acarrear la bandera. Aquí se produce una desopilante carrera a toda velocidad mientras evadimos el fuego enemigo. Como es de imaginar, estas acciones requieren coordinación extrema y mucha precisión. Afortunadamente, los mandos responden muy bien (es aconsejable jugarlo con joystick, en especial uno con Force Feedback).

La partida se desarrolla en múltiples y extensos terrenos tridimensionales con un campo visual de un kilómetro de profundidad: junglas, ciudades, desiertos, islas y llanuras árticas; los ataques pueden venir por tierra, aire o agua, obligándonos a desarrollar distintas capacidades estratégicas en




Si no tenemos otra opción, podemos jugar multiplayer en una sola PC con pantalla dividida.

cada nueva misión, las cuales son 50 más que en el original, completando un buen total de 80 misiones. Hasta es posible tomar parte en un combate aéreo que bien podría ser otro juego en sí mismo. La acción puede verse desde una cámara elevada, desde una posterior o desde el interior de nuestros vehículos, lo cual contribuye a la inmersión excelentemente y es un gran avance sobre el primer producto.

Este es el juego ideal para multiplayer. Soporta simultáneamente hasta 4 jugadores por módem y hasta 16 vía LAN o Internet, tanto en modos competitivo como cooperativo. Sin embargo, la remozada IA lo convierte en un entretenimiento más que apto para jugar en solitario, aunque muy a la larga se vuelve un tanto repetitivo. En cuanto a gráficos es impecable, proveyendo soporte para placas aceleradoras, en especial las que usan el chipset Voodoo. El sonido es el adecuado y una potente música clásica acompaña la acción. Principalmente, RFII no sólo es adictivo en extremo, sino también cien por ciento divertido.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Sin duda, el mejor CTF hasta la fecha.
LO QUE SI: Los vehículos para elegir, gráficos 3D, música, estrategia. ¡Super adictivo! Soporta todas las formas de conexión.
LO QUE NO: Interfaz confusa. Imposible jugar varios días seguidos sin dormir.

88%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *LucasArts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98.*



Grim Fandango

El baile de la muerte

Por Durgan A. Nallar

La flamante aventura gráfica de LucasArts abunda en creatividad y simpatía. La historia, el ambiente y los personajes rozan lo genial. Y la nueva interface deja en el olvido al sistema SCUMM, que Lucas patentara años atrás con el debut de Maniac Mansion. Sin duda, estamos frente a una revolución en el género. Así que, como diría Salvador Limones, ¡Viva la Revolución!

En el folclore mexicano, el Día de los Muertos se extiende desde el 31 de octubre al 2 de noviembre, coincidiendo con la celebración que los norteamericanos llaman Halloween; pero, si bien ambas tradiciones giran en torno al significado de la muerte, la primera es una fiesta que intenta rememorar con amor y honrar a familiares y seres queridos, en tanto la Noche de Brujas es una celebración grotesca y comercial, en la que se toma en burla a la muerte.

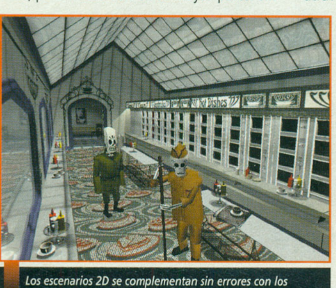
La historia del festival se remonta a la cultura azteca. Incluso, antes que en esta civilización del Valle de México, las antiguas culturas mesoamericanas de Guatemala, Honduras, Belice, El Salvador y la región sureste de México celebraban el retorno de los espíritus una vez al año. Los conquistadores españoles intentaron detener estos ritos, pero fracasaron en su mayor parte. Sin embargo, con el tiempo las creencias católicas se fusionaron con las nativas, resultando la fiesta que hoy conocemos.

Durante estos días, los mexicanos creen que los fallecidos vuelven del otro mundo a visitar a sus seres queridos. En muchas regiones de México las puertas permanecen abiertas desde el mediodía hasta la noche para que los espíritus puedan entrar en las casas. En los cementerios, las tumbas son limpiadas, arregladas y adornadas con flores e incienso, mientras que numerosas ofrendas de ropas y dulces regionales son depositados al pie de las lápidas. Los niños consumen calaveras de azúcar y en las esquinas los coloridos puestos venden Pan de Muertos, el alimento obligado. Al atardecer, los cirios brillan por centenares y la gente festeja con alegría el ritmo de la vida y de la muerte.



Manny hará lo que sea por reencontrarse con esta belleza. ¡Ah, Meche!

La creencia dice también que, al morir, los espíritus deben transitar un camino de cuatro años, al final del cual podrán descansar en paz. Este camino es tanto o más arduo de acuerdo a la vida que hallamos llevado. Por consiguiente, aquél que ha sido bueno atravesará el camino con serenidad, mientras que el que no, tendrá que soportar pena y dolor.



Los escenarios 2D se complementan sin errores con los personajes en 3D. Impresionante.

Manuel Calavera

Tim Schaffer, quien también fue líder de proyecto para Full Throttle y coautor de los primeros dos Monkey Island, de Day of the Tentacle y de Sam & Max Hit the Road, obtuvo su inspiración directamente del Día de los Muertos. "Es la historia más ambiciosa que jamás intenté hacer", dijo en su momento. Y ahora vemos que tenía razón. GF es, en varios sentidos, la aventura llevada a su apogeo.

Como ya es sabido, la historia cuenta las andanzas de Manuel Calavera, agente de viajes del Departamento de la Muerte. Manny debe trabajar en este otro mundo -que, a no ser porque sus habitantes están muertos, es similar al de los vivos- para tener derecho a emprender el viaje hacia el descanso eterno. Con ese fin cada día va en busca de los recién fallecidos y los trae hacia el mundo de los muertos. Luego trata de vender el mejor pasaje para facilitarles el largo trayecto. Dependiendo de los antecedentes de cada cliente, Manny puede enviarlos en transportes tan sofisticados como un rápido tren bala, en el que el viaje sólo demora cuatro días, o en otros tan simples como un bastón, equipado, eso sí, con brújula. Por alguna razón, Manny siempre se topa con clientes que apenas reúnen las condiciones para un viaje a pie (o sea, nada de comisión, y ni esperanzas de salvar su alma). En cambio, su compañero, Domino, jamás vende menos que lo mejor... misteriosamente.

La aventura da comienzo cuando Manny decide hacer trampa para conseguir un cliente ejemplar, la fascinante Mercedes Colomar. Manny, claro, se enamora locamente. Para

sorpresa de nuestro héroe, Meche no está autorizada a viajar sino a pie, a pesar de sus excelentes calificaciones.

Alguien ha falseado su legajo y cambiado su pasaje en primera línea por otro de tercera categoría. Manny decide investigar. Descubre que miles de almas son estafadas a diario y abandonadas a un solitario viaje.

Sorpresivamente, Meche se marcha sola hacia el largo periplo. Al mismo tiempo, Héctor LeMans, el corrupto detrás de la desaparición de pasajes, sospecha que Manny sabe demasiado y decide matarlo (si bien los muertos, muertos están, existe la forma de hacerlos desvanecer sin retorno). Manny no tiene opciones y va tras Meche, no sin antes hacer tratos en paralelo con Salvador Limones, un valiente revolucionario que conspira para desenmascarar a la espantosa organización.

El juego se divide en cuatro capítulos, correspondientes a cada año del peregrinaje de Manuel a través de la Tierra de los Muertos en busca de Meche y de la salvación de las almas perdidas. No estaremos solos, sin embargo, ya que tendremos a un gigantesco demonio anaranjado, Glottis, como acompañante y amigo.

El diseño

Los artistas de LucasArts, guiados por Schaffer, han creado un mundo imaginativo, bizarro y con mucho sentido del humor. Incorporando elementos extraídos de las culturas maya y azteca, con un decidido tinte Art Deco, dieron a luz uno de los mejores



Si esto no es ambiente... ¿Qué es? Tócala de nuevo, Glottis...



¡Jamás se vieron calaveras tan expresivas! Así da gusto morirse...

diseños vistos hasta hoy. Coches y edificios muestran las diferentes influencias culturales. Y hay claras reminiscencias de películas clásicas del cine. El Marrow, la ciudad donde comienza la historia, tiene un decidido aire a Chinatown; y Rubacava, una ciudad portuaria a la que arribamos en el segundo año, recuerda vivamente aquellos nostálgicos escenarios de Casablanca. Más que eso, en cierto momento tendremos a Manny vestido de etiqueta y a Glottis como pianista. La música, que merecería un capítulo aparte, es una sabia mezcla de jazz y mariachi, realmente muy buena. Otro lugar, durante el tercer año del periplo, es una mina submarina que presenta semejanzas con La Ciudad de los Niños Perdidos. En el año final recorremos un templo maya, en realidad la estación de tren. Más adelante hemos de regresar a una El Marrow convertida en algo así como Las Vegas... si eso fuera posible.

Los personajes, pequeñas obras de arte dentro del género, están obviamente inspirados en el film de Tim Burton, El Extraño Mundo de Jack. Todos ellos son esqueletos, hasta los pájaros, cuyos gestos y movimientos, paradójicamente, les dan una increíble sensación de vida. Los personajes cambian de actitud cada año, revitalizando la historia. Es necesario destacar a Glottis, quizá el personaje más adorable que hayamos tenido la oportunidad de apreciar. Las voces, por lo demás, son excelentes.

Los más de 90 escenarios han sido dibujados en 2D y coloreados exquisitamente con una profundidad de color de 16 bits; los 55 personajes, en cambio, han sido generados en 3D y encajados con perfección en los gráficos de fondo. La combinación de ambos estilos es de una efectividad contundente. Esta es la primera aventura de LucasArts que utiliza aceleración vía Direct3D; quienes posean una de estas placas podrán disfrutar de personajes mucho mejor definidos y de movimientos más suaves.

La interface es el mismo Manny Calavera. No tenemos íconos ni menúes, sólo a nuestro personaje principal, el cual es controlado -sin el uso del mouse- mediante los cursores y otras dos teclas, o bien con un GamePad. Schafer ha resuelto el problema haciendo que Manny mire hacia los objetos de interés mientras camina. Esto a veces produce alguna confusión, sobre todo si hay dos cercanos. Sin embargo, algo similar ocurría en el viejo sistema, cuando debíamos pasear el puntero del ratón por todas partes buscando algo. Otros pequeños inconvenientes fueron detectados en el transcurso del juego: en un caso, Manny se puso a caminar sin nuestro control y se fue por un costado de la pantalla (sin saludar siquiera), obligándonos a resetear el juego. En otro, Manny dejó múltiples copias de sí mismo al desplazarse. Estos problemas podrían atribuirse tal vez a una implementación defectuosa del driver de video. De todas maneras, se trata de inconvenientes menores.

Calavera Café

El mayor reto al crear una aventura gráfica es lograr la correcta mezcla entre historia y puzzles. Éstos deben tener una manera lógica de resolverse y ser coherentes con aquélla. Afortunadamente, GF nos presenta retos (unos 80) que encajan bien en el curso de los acontecimientos, aunque de un año a otro se ramifican e incrementan su nivel de dificultad, por lo cual los principiantes deben esperar trabarse más de una vez. Toda la aventura puede resolverse entre 25 y 35 -adictivas- horas.

En conclusión, Grim Fandango es uno de esos juegos que nos dejan con un doble sentimiento: por un lado, satisfechos por completo; por el otro, inmensamente tristes de haberlo terminado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Imperdible, en la tradición de LucasArts.

LO QUE SI: Historia, puzzles, ambientación, interface, gráficos, música, las voces...

LO QUE NO: Algunos pocos problemas de video, nada serio.

95%

PREMIO XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Microsoft
Internet: www.microsoft.com/games/combatfs
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, Windows 95/98 o NT 4.0, 16 MB RAM, 200 Megas en el disco rígido, CD-ROM 4x, Placa de sonido.



Combat Flight Simulator: WWII Europe Series

Infierno en los cielos europeos

Por Pablo Benveniste

La más grande batalla aérea de todos los tiempos regresa una vez más a nuestras pantallas con la entrada de Microsoft en el mundo de los simuladores de vuelo de combate. Se trata de Combat Flight Simulator, un simulador con características muy interesantes y un alto grado de realismo capaz de hacernos sentir parte de la historia.

Una historia que no termina

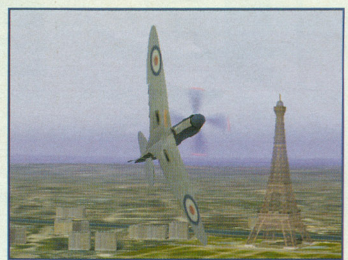
En la actualidad, la Segunda Guerra Mundial no es un tema que se pueda calificar como original. Los primeros simuladores de vuelo para PC ya rememoraban a esos clásicos del aire demostrando el poderío de sus cañones contra sus enemigos. Con el correr del tiempo, la guerra aérea sobre Europa formó parte del argumento de uno y otro juego, y como consecuencia, las mismas batallas se repetían en los diferentes programas. Pero la tecnología utilizada como medio fue creciendo hasta tal punto que serían incomparables al Secret Weapons of the Luftwaffe y el Aces Over Europe solo por citar dos casos. Con tan prolongado historial de éxitos y fracasos, ya no queda mucho por hablar de la Batalla de Inglaterra, de los cientos de aviones en formación bombardeando fábricas en lo más profundo de Alemania y mucho menos de los veteranos Mustangs, Spitfires y Me-109s. Solo resta aclarar que en esta oportunidad se trata de ocho aviones, dos campañas y decenas de misiones históricas. En cuanto a los aviones, por el lado de la USAAF (United States Army Air Force), un P-51D Mustang y un P-47 Thunderbolt; la RAF (Royal Air Force) cuenta con un Hurricane y dos versiones de Spitfire; y respecto de la Luftwaffe alemana, un Fock Wulf Fw-190 y dos versiones de Messerchmitt Me-109. Respecto de las campañas, se puede revivir la Batalla de Inglaterra o el resto de la guerra sobre el continente Europeo.

Realismo a primera vista

Es hora de hablar sobre un nuevo simulador que, sin distanciarse mucho de la tecnología de su predecesor (el Flight Simulator 98), hará de un duelo aéreo sobre la París dominada por los alemanes, una de las experiencias más realistas tanto gráfica como físicamente. Pero por un momento disminuiremos las revoluciones de nuestra hélice propulsora para poder analizar muchos aspectos importantes que cabe destacar acerca del Combat Flight Simulator.


Las cabinas están basadas en fotografías de las reales. Al lado de la mira se puede apreciar una ayuda opcional que nos indica la posición del enemigo.

Cómo fue dicho anteriormente, Microsoft no se ha apartado mucho de las técnicas aplicadas en las últimas ediciones de la saga Flight Simulator. En materia de gráficos, muchos jugadores de



FS 6/95 o 98 deben recordar las texturas de ciudades estampadas en un plano con la elevación sólo de estructuras de importancia según cada parte del mundo simulada. Es verdad que, mientras en las texturas de algunos escenarios se podía apreciar cada cuadra de una ciudad, en otros apenas nos guiábamos por grandes avenidas sobresalientes. En Combat Flight Simulator la técnica de las texturas se encuentra aplicada de tal manera que la nitidez de cada árbol, terreno o ciudad será una de las principales causas de ambientación al escenario y a la época. Lo que es mejor, a diferencia de otros simuladores, la calidad fotográfica de las texturas utilizadas no variará según la altura desde la cual se aprecie. Sin embargo, dada la naturaleza de un "estampado" por más detallado que sea, siempre se logrará una mejor impresión al mantener un vuelo elevado. Un inconveniente que presenta este tipo de gráficas, es que las montañas y elevaciones del terreno son polígonos de forma piramidal por lo siempre se apreciarán las caras rectas y las aristas.

La calidad de los objetos que intervienen a lo largo del juego es algo dispar pero en general se mantiene un gran nivel. Los aviones piloteables cuentan con un nivel gráfico que cuida hasta los últimos detalles, como planos movibles e interiores visibles desde afuera. Las cabinas son fotorealistas y la totalidad de los indicadores son operativos. El resto de las aeronaves, tanto aliadas como enemigas, cuentan con un detalle más pobre y a la vez, se han obviado detalles



La calidad gráfica de los aviones que no se pueden pilotear es menor a la del resto.

importantes que salvarían en gran manera una crítica hacia éstos. Me refiero a apreciar bombarderos con hélices detenidas cuando sus respectivos motores se encuentran en llamas, que superar la cantidad de tiros certeros necesarios para el derribo no implique la desintegración en pleno vuelo del objetivo o que, si el armamento externo se compone de seis cohetes, que no se muestren sólo dos. Con respecto a los objetivos terrestres, existe un impresionante detallado ya sea en los casos dinámicos (ferrocarriles, vehículos blindados, etc.) o en lo estático (estructuras en general). Pero lamentablemente destruirlos es sinónimo de desintegrarlos, ya que en vez de dejar los rastros de lo que alguna vez hubo, se producirá una pequeña explosión para que luego no haya nada más que un minúsculo cráter.

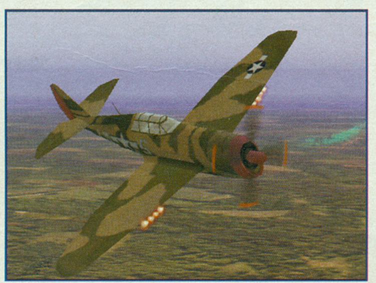
En cuanto al modelo de vuelo empleado, la dificultad y el realismo dependen exclusivamente de las preferencias del usuario. En Flight Simulator, Microsoft supo implementar un modelo de vuelo civil que siempre se caracterizó por el realismo. Con Combat Flight Simulator no podía ser menos y, siempre que cada piloto así lo desee, podrá salir a los hostiles cielos de Europa cargando con las mismas complicaciones a las cuales un piloto de época se hubiera tenido que enfrentar.

Cuestión de práctica

Fuera de lo que puede ser enfrentarse a un modelo físico o mecánico y más allá de las completas opciones de entrenamiento (una animación muestra al principio las maniobras ideales a realizar y luego, en la práctica seremos asistidos permanentemente según el desempeño), existe una dificultad que radica en acostumbrarse a saber prescindir de radares, misiles guiados, contramedidas electrónicas y demás dispositivos comunes en nuestros días. Por esto, el salto brusco desde un F-22 Raptor a un P-47 Thunderbolt, puede resultar algo doloroso y decepcionante al momento de no saber cómo hacer para poder, de una vez por todas, colocar la mira tras los escapes del contrincante y empezar a disparar. En consideración a este problema se encuentran a disposición recursos opcionales que facilitan y acortan el proceso de adaptación. Se trata, entre otras cosas de una flecha en 3D al costado de la mira que apunta siempre al enemigo, una pantalla tipo radar con las posiciones de todos los objetivos próximos o un selector que permite identificar un objetivo entre muchos y así lograr concentrar el armamento en un solo blanco. Por otro lado, distancias similares a las que solíamos recorrer a Mach 2, deberán ser afrontadas con una velocidad promedio de 600 Km./h. Esto resultaría algo por demás aburrido si no fuera por una suerte de piloto automático que nos transportará instantáneamente a la zona de objetivos de la misión. Por supuesto, este piloto automático se detendrá en pleno trayecto si es que la presencia enemiga se interpone en el camino y no podrá ser reactivado hasta que todo el espacio aéreo próximo se encuentre libre de chicos malos. Disponer de esta facilidad tiene un alto costo en el campo del realismo, ya que puede haber sido recorrido gran parte del territorio enemigo hasta toparse con el primer avión hostil o con el objetivo en sí de la misión. Esto es de desagrado si es que uno pretende encontrarse entre los disparos de la artillería antiaérea enemiga ni bien violamos sus fronteras.

Alterando la historia

Hasta ahora, muchas cosas se han visto que hay en común entre Combat Flight Simulator y su antecesor civil, pero no lo es todo. Al estar basado en engines similares, se ha compatibilizado tanto los aviones como los escenarios disponibles del Flight Simulator. Así, no sólo podremos agregar lo que nos brinda este, sino que también podemos recurrir a la infinidad de aviones y escenarios disponibles gratis en Internet para FS 5, 5.1, 6/95 y 98. Existen diferentes calidades en cuanto a las opciones para bajar. Se pueden encontrar desde aviones básicos (modelo físico y gráficas externas) hasta completos paquetes que incluyen sonidos y paneles individuales. Los aviones para FS 98 pueden ser agregados directamente, pero versiones anteriores requieren de un convertidor provisto por Combat Flight Simulator. Lo más interesante es que cualquiera sea el avión agregado, el juego ya le brinda la capacidad de armamento (cañones, cohetes y bombas). ¿Quién se nos animaría si voláramos un F-14 en plena Segunda Guerra Mundial? De hecho sería más complicado para nosotros, pero lo que sí podría resultar sería jugar de local. Esto es posible si se accede a uno de los tantos escenarios de ciudades argentinas disponibles en la red.



No sólo un simulador más

Se puede decir que no se trata de un argumento muy original y que los aviones son los mismos de siempre. Pero Combat Flight Simulator es un programa que, en su campo, será capaz de provocar las mejores sensaciones de realismo y acción conocidas hasta ahora. En este sentido no vale la pena replantearse detalles que no hacen a un juego cuya principal preocupación parece ser el realismo, la fidelidad histórica y la relación con el usuario. Posiblemente no sea con la Batalla de Inglaterra, pero seguramente no pasará mucho tiempo hasta que esos detalles sean finalmente pulidos, recordemos que el título aclara "WWII Europe Series".

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una temática conocida junto a modernas técnicas en pos del realismo y la acción. Accesibilidad al principiante, capacidad multiplayer y una interface muy amigable.
LO QUE SI: Los gráficos del escenario logran ambientar tanto a la zona como a la época. La calidad del sonido y las de las voces. Compatibilidad con la amplia gama de recursos de Flight Simulator.
LO QUE NO: Menor calidad gráfica de los aviones no piloteables. Destrucción poco realista de objetivos (sobre todo estructuras en tierra). Ausencia de otros aviones clásicos.



PREMIO XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *DID / Infogrames*
Internet: *www.did.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Total Air War

Piloto y estratega del siglo XXI



La cabina virtual está muy bien lograda. Los datos son presentados directamente en la visión del piloto.

Por Pablo Benveniste

Esta vez, la victoria va más allá de imponernos en los aires y controlar los cielos desde el AWACS. Ahora, el desarrollo de cada campaña es dinámico y dependerá también de nuestra habilidad interviniendo en la estrategia de cada misión.

Más que lo previsto

Todo comenzó con F-22 ADF (ver Xtreme PC Nro. 7 pág. 52) desempeñando un rol de piloto o comandando estratégicamente desde un avión AWACS (Air Warning and Control System). Tiempo después, cuando todo indicaba que Total Air War (TAW) sería nada más que un upgrade de operaciones, resultó ser que no sólo prescindía del F-22 ADF, sino que ademas incluía nuevas alternativas aparte de las esperadas campañas. En esta ocasión, con el juego completo a nuestra disposición, analizaremos las características que hacen de TAW un juego muy singular.

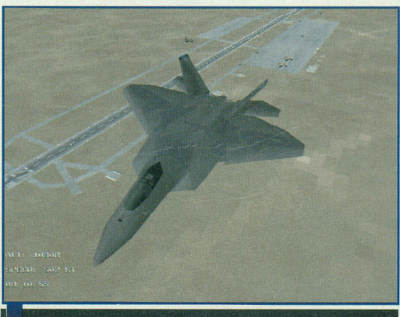
La diferencia con F-22 ADF radica principalmente en la parte de campañas, sin embargo, ya no es cuestión de reiterar una y otra vez cada misión hasta que se concluye exitosamente y entonces se pueda pasar a la siguiente. Las campañas de TAW están concebidas para verse y sentirse como una verdadera guerra del siglo XXI, lo que hará que nos topemos con muchas sorpresas entre la elección de campaña y salir a volar. Es que una extensiva investigación acerca del planeamiento y la doctrina militar como así también la consulta a expertos de varias potencias militares, ha resultado en un revolucionario engine dinámico y totalmente interactivo. Dinámico en el sentido de que la cantidad y tipo de misiones de cada campaña irá variando según lo que suceda en el campo de batalla. Interactivo, al considerar la opción de comandar desde el AWACS y la posibilidad de intervenir en la creación o en la modificación de dichas misiones.

El resto de las opciones de TAW se mantienen muy similares a las de F-22 ADF salvo por la opción que permite generar una situación con tipo y cantidad de objetivos a elección. Las misiones de entrenamiento son las mismas, pero el sistema ACMI capaz reproducir el comportamiento de todos los aviones luego de una misión, incluye más grabaciones predeterminadas. La diferencia gráfica con el F-22 ADF se encuentra en la calidad de las nubes, pero aún no se han corregido sectores del terreno, como alrededor de los aeropuertos y en las ciudades, donde parece que la aceleración 3D no surge efecto alguno.

Acción a gran escala

Teniendo que pilotear, comandar desde un AWACS y editar las misiones, el margen de error se achica y no existe vuelta atrás. De todos modos, el principiante no debería preocuparse por esto ya que, aparte de poder dejarlo a cargo de la inteligencia artificial del programa, las posibilidades de interacción dependen de un sistema de rangos. Cuando se comienza una campaña estaremos en el rango Uno, por lo que las primeras misiones a las cuales se tenga acceso no serán de importancia crítica en la campaña. Es decir que uno se deberá atener a patrullas aéreas lejos de las fronteras, escolta de aviones cisterna, AWACS, cargueros, etc. o también ofrecerse como voluntario para misiones Scramble y así ser sorpresivamente convocado si es que algún enemigo se acerca a las inmediaciones de una base aliada. La influencia en la modificación de los aspectos de cada misión también es reducida al comenzar. A lo sumo se podrá elegir el trayecto a seguir hacia el objetivo o la configuración de armamento tanto de nuestro avión como de otras alas de la misión que no sean necesariamente F-22s.

En cuanto al AWACS, este se encontrará siempre accesible pero con la única condición que haya alguna unidad desplegada en la zona, lo que explica en cierto modo la naturaleza de las campañas dinámicas. Esta plataforma de comando y control volante es vital para dirigir (con una senci-



El terreno alrededor de la base parece no mejorar con la aceleración 3D.

lla interface) a todo avión aliado en vuelo. La accesibilidad a misiones cuando el rango es bajo, es favorecida al tratarse de comandar cada avión desde este centro de operaciones ya que uno puede introducirse en la cabina de cualquier F-22 en vuelo.

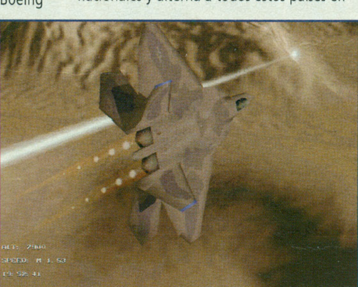
Para tener el mayor impacto sobre el esfuerzo de guerra, se necesitará promocionar a rango Tres lo antes posible. Lograr una promoción no pasa por la cantidad de misiones voladas sino por la efectividad estratégica de las mismas. Esto implica estar al tanto de cada movimiento, de la importancia de cada objetivo y de las estadísticas. Con este fin, el War Room de TAW permitirá apreciar en vivo el acontecer del campo de batalla, verificar la estrategia aliada y notar sus progresos, ver qué objetivos están siendo atacados y donde se están perdiendo nuestros aviones, más toda la información que nos sea de utilidad.

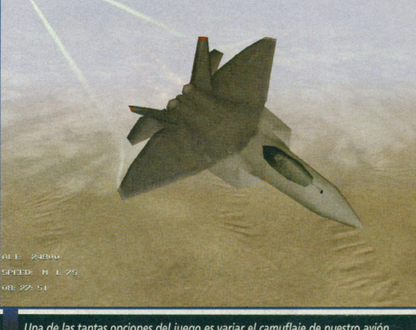
Pero aún contando con toda la información necesaria y sabiendo actuar, promocionar no se trata de un proceso fácil. TAW impone plazos de tiempo y un alto grado de avance en la destrucción de objetivos enemigos.



Un realismo que no se puede discutir

Un simulador de F-22 debe ser necesariamente futurista ya que el Lockheed/Boeing F-22 Raptor integrará la Fuerza Aérea de los Estados Unidos como remplazo para el F-15 Eagle recién en los inicios del siglo XXI. Hoy en día, sólo se han fabricado algunos prototipos y por lo tanto, no se trata de una tecnología de conocimiento masivo que se pueda comparar con las características (algo simples) del F-22 de TAW. Igualmente, por más conocimiento que se tenga en el área, no se podría más que especular sobre las mejoras que puedan tener lugar una vez que este avanzado caza se encuentre en servicio. Algo similar ocurre con el armamento disponible en el juego porque no todas las armas existen en la actualidad. Tal es el caso del conocido misil aire-aire de corto alcance AIM-9 Sidewinder que está representado por una versión futurista o la bomba inteligente JDAM (hoy en día, el reino de las bombas guiadas le pertenece a la serie Paveway).





Una de las tantas opciones del juego es variar el camuflaje de nuestro avión.

Respecto al resto de los aviones, podremos ver en servicio a ciertos modelos como el JSF o el F-16U que hoy apenas si podrían ser proyectos o tal vez ni eso. Pero lo más llamativo es ver tanto a estos como a otros exponentes de la tecnología actual como el EF2000, Su-35 o el Rafale luciendo las insignias de fuerzas aéreas como la somalí, etíope o sudanesa que hoy no considerarían en lo más mínimo la opción de contar con dichos aparatos.

El teatro de operaciones de medio oriente se ha explotado ya de muchas maneras. No muy lejos de allí, transcurre la acción de TAW. El área es la región del Mar Rojo que involucra a países de la zona como Egipto, Sudán, Etiopía y Arabia Saudita entre otros. A estos se le suma los intereses de potencias militares Estados Unidos, Gran Bretaña, China, Francia y Rusia. Cada campaña varía en complejidad desde disputas territoriales hasta conflictos étnicos y multinacionales y alterna a todos estos países en los roles de aliados de Estados Unidos o enemigos. Por eso, nuestro F-22 no tendrá porqué ser siempre norteamericano ya que en el futuro de TAW también Arabia Saudita y Egipto cuentan con este tipo de aeronave. Por otra parte, resulta muy interesante la experiencia que, dado el caso, un MiG-21 sea nuestro aliado y la presencia de algún EF2000 sea hostil.

Tácticas del futuro en una PC de hoy

TAW no es el primer simulador con opción para la creación de misiones, pero la estrategia para un F-22 no es la misma que para un F-15. Diseñar una misión en TAW posibilita considerar la tecnología Stealth para aplicarla en la táctica de aproximación al objetivo y en la selección de armamento. Pero hablar de la tecnología del próximo milenio no implica que nuestra PC también deba ser digna de un futuro cercano. Aún con tantas mejoras, los requerimientos de TAW no distan de los de F-22 ADF. Podremos lograr resultados aceptables con un procesador Pentium 166, 32 MB de RAM y soporte 3Dfx. El juego multiplayer puede llevarse a cabo tanto a modo de duelo como en forma cooperativa.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador que abarca todos los aspectos de la guerra aérea del siglo XXI. Estrategia e inteligencia artificial basada en la experiencia real.
LO QUE SI: Una interface sencilla en la parte estratégica. Muy buen engine gráfico en general.
LO QUE NO: Mala calidad de la música y las voces. Modelo y sistemas de vuelo bastante simplificados. Requiere bastante tiempo de adaptación.

92%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *EA Sports / Microbyte*
Internet: *www.easports.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*

Tiger Woods 99

EA Sports nos trae a nuestra PC a Tiger Woods, la revelación morena del golf

Por Diego Rivas

EA Sports ha firmado un acuerdo por cuatro años con la nueva súper estrella del golf mundial. El primero de los títulos, Tiger Woods 99 viene para reemplazar a las viejas versiones del PGA Tour.

A lo largo de los años me he enfrentado a Arnold Palmer, Jack Nicklaus, Gary Player y otros astros del golf mundial en las canchas más difíciles del mundo. Hoy mi rival es Tiger Woods. Me encuentro en el tee de salida del hoyo 1 de Pebble Beach, cancha famosa por sus vientos. Elijo mi driver y me preparo para un super tiro. Golpeo. Veo mi bola estrellarse contra los árboles. Pienso "Este va a ser un día muy largo". Obviamente me estoy refiriendo a mi primera salida en el Tiger Woods 99, la última edición del PGA Tour.

Lo primero que noté al correr Tiger Woods 99 es la rapidez del juego. Con la nueva tecnología FlashDraw que no obliga a redibujar toda la pantalla, las imágenes aparecen con una velocidad asombrosa, por lo que es posible jugar 18 hoyos en menos de 25 minutos.

En lo que respecta al juego propiamente dicho, Tiger Woods 99 ofrece 9 diferentes modalidades de juego que incluyen práctica, juego por golpes, torneo (a 1, 2 o 4 vueltas), juego de plumas, partidos a eliminación, juego por hoyos, cuatro bolas, foursome y driving range. Todas estas alternativas pueden ser jugadas en las tres canchas que trae el juego.

Un nuevo aditamento del juego consiste en la forma de ejecutar los golpes, al clásico swing de tres clicks (el primero para empezar el golpe, el segundo para determinar la fuerza del tiro y un último click para definir el efecto del golpe), se incorpora un modo analógico denominado Pro Swing y donde el golpe se realiza moviendo el mouse en un sentido (cumple la función de levantar el palo de golf en el inicio del swing) y luego en el sentido inverso (para bajar el palo y efectuar el golpe). La velocidad con que el mouse es retrocedido determina la distancia del golpe mientras que la precisión se basa en el movimiento del mouse que debe ser tres veces más rápida en el swing hacia abajo que en el de levantada del palo. Si la velocidad del swing es lenta la bola se va hacia la izquierda, lo contrario sucede si el swing es muy rápido. Uno puede jugar con alguno de los top players que trae el juego o crear un jugador propio. No es necesario aclarar que uno de los jugadores disponibles es Tiger Woods. Utilizándolo y efectuando un golpe perfecto aparece una animación que algunos han caratulado como más propia para el Mortal Kombat que para un juego de golf y que se denomina Tiger Shot. En ella una carga eléctrica corre por el cuerpo de Tiger y se escucha una voz diciendo "Tiger Shot".



Si uno juega al golf en la vida real, Tiger Woods otorga la oportunidad de incorporar datos reales como handicap, distancia alcanzada con cada palo y tendencia de los golpes. Esto permite competir contra los grandes del golf y asumir que tan bien nos iría en las famosas canchas.

La jugabilidad conseguida es muy buena, la física del golpe está bien lograda. El viento varía a lo largo del día y hace el juego más realista aún. El único inconveniente que encontré se da cuando tenés que efectuar un drop, por haber tirado la pelota a un hazard de agua. En ese caso el juego debería dejar elegir el lugar para soltar la pelota y no hacerlo automáticamente.

Los gráficos fueron uno de los temas atacados por EA Sports al desarrollar el juego, y el haber incorporado la aceleración de 3D ayudó a mejorar los campos de juego y las trampas de agua de las versiones anteriores. Sin embargo hay claros baches en el diseño de algunos gráficos. Los árboles a veces parecen de otro juego, lo mismo pasa con las casas y otras estructuras que se ven, pero el galardón a la peor imagen se lo llevan indudablemente los espectadores. El diseñador debe ser ciego, sino no es entendible como pudieron poner afiches de personas ubicadas en lugares donde los espectadores no tienen acceso en un campo de golf y a veces mirando para el otro lado del golpe. Para poner lo que pusieron creo que hubiese sido mejor no incorporar al público y por otro lado nadie hubiese notado su ausencia.

El nivel de dificultad del juego es perfectamente definido por el usuario. A los tres niveles seteados por la máquina, se agrega un nivel personalizado por el propio jugador. En los torneos se debe definir el nivel de los contrincantes entre 5 alternativas. La utilización del caddie simplifica mucho el juego y lo convierte en muy sencillo, ya que marca la potencia exacta del golpe a realizar dependiendo si se quiere efectuar un tiro riesgoso o uno sencillo.

A pesar del gran avance logrado sobre la versión anterior, creo que EA Sports con Tiger Woods 99 está todavía un paso atrás de los clásicos en golf, Links LS 99 y Jack Nicklaus 5.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de golf de la mano del jugador con mayor futuro en la actualidad.
LO QUE SI: La velocidad del juego. Las opciones. Los swings de los jugadores. Datos propios.
LO QUE NO: El público. No se puede elegir jugadores zurdos.

77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Midway
Internet: www.midway.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, placa aceleradora 3D, tarjeta de sonido.

DEPORTES

NFL Blitz

El arcade de fútbol americano más jugado en los EEUU ya está para PC

Por Diego Rivas

MIDWAY acaba de lanzar la versión para PC del NFL BLITZ. Los diseñadores del NBA Jam, vuelven a demostrar que los juegos deportivos no tienen porque limitarse a ser simuladores. Un juego entretenido y fácil de jugar.

El NFL Blitz es básicamente fútbol americano donde todo vale. Nunca se va a ver una bandera amarilla (la forma en que se señalan las penalidades), es más, nunca se va ver un árbitro (esos señores de traje rayado blanco y negro al mejor estilo preso). Todo esto favorece a un juego con mucha más acción y velocidad.

La violencia del juego es francamente asombrosa. Podemos hacer todo lo que cualquier jugador de fútbol americano deseó durante toda su vida y sin siquiera recibir una yarda de penalidad. O si no pregúntenle a alguno de los gigantes de la línea defensiva de Tampa Bay cuanto pagarían por pegarle un golpe con sus 150 kilos a Steve Young, el famoso Quarterback de los San Francisco 49ers.

Se puede seleccionar a cualquiera de los 30 equipos que componen la NFL. Cada equipo posee un rating en 5 categorías: Pase, Corrida, Defensa, Equipos especiales y Hombres de línea, y los jugadores que lo integran son todas sus estrellas sin excepción.

Se puede tomar al juego con dos objetivos distintos, el primero jugar un simple partido de entretenimiento, el segundo derrotar a los 30 equipos de la NFL, para lo cual permite que se ingrese al comienzo del juego el nombre y una clave de identificación a los efectos de mantener el registro de los rivales vencidos entre otras cosas (también se mantiene el promedio de puntos, y las yardas por tierra y por aire).

En cuanto a los puntajes, las reglas del NFL Blitz son las mismas del football americano. El Touchdown (cruzar la línea de meta contraria con la pelota) vale 6 puntos y se puede optar por el seguro punto adicional o arriesgar por la jugada de los 2 puntos. El Field Goal (patear el balón entre los palos) representa 3 puntos y el Safety (atrapar al Quarterback en su propia zona de anotación) otorga 2 puntos. La gran diferencia radica en que se poseen 4 Downs para avanzar 30 yardas en lugar de las clásicas 10. Otro punto a tener en cuenta es que el reloj se detiene al final de cualquier jugada, cosa que no es cierta en la realidad.

El juego se divide en ataque y defensa. Cuando se está atacando, se puede optar por 18 estrategias distintas que pueden invertirse presionando un botón, con lo cual el menú se amplía a 36 estrategias. Si además movemos a los jugadores una vez iniciada la jugada, las opciones se vuelven innumerables. En defensa las opciones son un poco menos numerosas, apenas 9 estrategias, con la posibilidad de modificar la posición de los jugadores, lo que amplía un poco el repertorio.

No hay mucha estrategia en el juego, la mayoría de las jugadas terminan en pases, son pocas las yardas por tierra, y el manejo del tiempo restante en las mitades de tiempo generalmente define los partidos.

Existen Cheat Codes que pueden ser ingresados al comienzo del partido y que pueden usarse hasta que se derrota a los primeros 20 equipos. Los códigos van desde impedir intercepciones hasta agrandarle la cabeza a los jugadores. Es cuestión de probar entre los diferentes logos y mover la palanca del joystick hacia el lugar correcto.

Los gráficos del juego son excelentes, basados en la tecnología de 3D, por lo cual es indispensable contar con una tarjeta aceleradora 3D, aunque Midway cometió errores en el relevamiento de los jugadores, tal es el caso del Duanne Rudd, de los Minnesota Vikings, un negro africano que supongo se habrá visto sorprendido al verse en el juego como un hombre blanco.

El sonido es para destacar, especialmente aquellos que entiendan inglés podrán disfrutar de los insultos de los Quarterbacks hacia sus compañeros y amenazas a los rivales ante Tackles agresivos. El comentarista, si bien no habla mucho, lo hace en el momento correcto.



En lo que respecta a la interface, la misma está copiada del arcade, lo cual no necesariamente es bueno, por ejemplo no se aprovechó la ventaja que otorga en la PC un mouse.

Se necesita una pequeña curva de aprendizaje, aunque hay ayudas a lo largo del juego que enseñan los trucos necesarios para convertir en victoria un partido parejo.

El aspecto negativo del juego pasa por la falta de opciones y extras como diferentes niveles de dificultad, editor de jugadas, períodos más largos, un modo de temporada y fundamentalmente la imposibilidad de jugar a través de módem.

Aún a pesar de que Midway podía haber conseguido un producto mejor, el juego es realmente adictivo. Midway dejó pasar una buena oportunidad de convertir un excelente juego en un clásico con cambios obvios y sencillos de concretar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

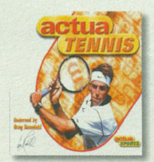
QUE TIENE: Un juego de fútbol americano con mucha acción y poca estrategia.
LO QUE SI: La adicción del juego, los gráficos 3D.
LO QUE NO: La falta de diferentes niveles de dificultad, el no poder jugar en red o a través de módem.

84%



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Gremlin / Microbyte*
Internet: *www.gremlin.co.uk*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.*

DEPORTES



Actua Tennis

Los juegos de tenis siguen siendo una asignatura pendiente

Por Diego Rivas

El nuevo juego deportivo de Gremlin muestra una mejora en los gráficos respecto de versiones anteriores, pero el nivel del juego continúa lejos de ser atractivo.

Los juegos de tenis han sido siempre en PC una doble falta durante un tie break. La fórmula de utilizar gráficos elementales en juegos con un nivel de adicción nulo generalmente no traen buenos resultados. Sin embargo, ese fue el camino que prefirieron seguir siempre las compañías en el diseño de juegos de tenis.

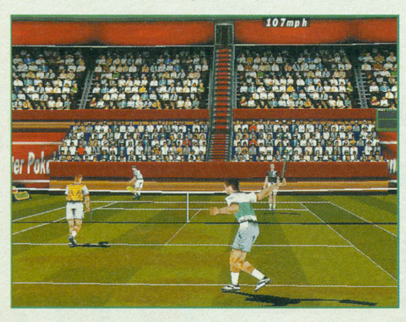
Desde el punto de vista del juego, el Actua Tennis presenta cinco alternativas. La primera es Quick Match donde se puede jugar contra un jugador al azar en una superficie también al azar. La segunda es el Single Match donde se juega un único partido contra un oponente elegido en la superficie seleccionada. La tercera opción es el Network Match que permite que jueguen de dos a cuatro jugadores en una misma computadora o a través de una red, Internet o un módem. Una cuarta posibilidad es el Single Tournament donde se puede ser uno de los 16, 32 o 48 jugadores que participan de uno de los 10 torneos de la ATP tour que se pueden elegir. Por último, está la alternativa de jugar un World Tour donde podemos participar de múltiples torneos con el objetivo de mejorar nuestro ranking mundial y con suerte convertirnos en el número 1 del mundo.

Con respecto a las opciones, Actua Tennis permite jugar singles y dobles masculinos o femeninos y dobles mixtos. En todos los casos se pueden jugar al mejor de 1, 3 o 5 sets, que pueden ser cortos (terminar en el tie break) o largos. Además se puede seleccionar entre cinco niveles de dificultad distintas donde la diferencia más significativa es el timing necesario para efectuar el saque. En los tres primeros niveles inferiores conseguir aces (saques no devueltos por el oponente) es muy fácil y hasta es posible ganar un game sólo con aces.

Se puede elegir crear un jugador o ser alguno de los top del tenis mundial. Las características principales de los jugadores estrellas están bien representadas, por ejemplo jugué un partido contra Patrick Rafter y el individuo no paraba de subir a la red.

Gremlin aprovechó la aparición de los gráficos 3D para solucionar parte del problema de este tipo de juegos. Los poseedores de tarjetas de 3D si bien no se encontrarán con una grata sorpresa, notarán una mejora importante con respecto a otros juegos de tenis. Igualmente los gráficos parecen un tanto viejos, no malos, simplemente no están al nivel de la tecnología 3D vista en otros juegos deportivos como los de EA Sport.

No sólo los jugadores fueron animados utilizando la última tecnología de captura de movimientos, sino que también se animaron los ball boys, jueces de línea y hasta el umpire. Los partidos se desarrollan en courts realizados en 3D y seleccionando diferentes cámaras, por lo que es posible jugar el partido desde cualquier ángulo o vista imaginable. Los puntos salientes son los jueces de línea señalando cuando la pelota es out y el tablero electrónico dentro del estadio señalando el score correcto (me pregunto por qué no lo copiarán otros juegos deportivos). Esto suma realismo al juego y era tiempo que alguien lo implementara.



Aunque la animación de los jugadores es fluída, sus movimientos no son convincentes. No es creíble que los golpes de fondo de cancha sean efectuados como medias voleas y que la pelota sea devuelta cuando claramente no es impactada por la raqueta del jugador, tampoco resulta creíble la cantidad de veces que los jugadores manejados por la máquina terminan arrojándose al piso para devolver una pelota. Ni mencionar el hecho de que puedas dirigir el disparo en cualquier situación (aún pegando a la carrera).

Otro punto negativo es la cantidad de golpes. No hay tiros con top spin o con slice, todos los golpes son planos. La dirección y la profundidad de los golpes se efectúan con los mismos controles que se maneja el movimiento de los jugadores, con lo cual a veces se complica realizar los desplazamientos de los tenistas. El globo es otro golpe que trae problemas, porque al levantar la pelota, ésta se va de la pantalla y es muy difícil seguirla y por consiguiente saber donde esperarla para efectuar el smash.

Por último, la inteligencia artificial ha sido mejorada con respecto a otros simuladores, hasta el momento no he encontrado la forma de ganar sistemáticamente el punto. Si subís a la red estate preparado para un passing shot o un globo, si te quedás en el fondo de la red prepárate para correr de esquina a esquina.

En síntesis si sos un apasionado del tenis podes encontrar en este juego un pasatiempo, si no lo sos hay mejores juegos en los que invertir tiempo y dinero. Mientras tanto, seguimos a la espera de un juego de tenis sólido.



QUE TIENE: Un juego de tenis con buenas opciones, pero poca adicción.
LO QUE SI: La inteligencia artificial. Las opciones de juego. El tablero electrónico.
LO QUE NO: Los movimientos de los jugadores. La falta de variantes en los golpes.

70%



MICROSOFT TE SORPRENDERÁ
el regalo que sorprende
con productividad, conocimientos y diversión.
MONSTER TRUCK MADNESS 2
MOTOCROSS MADNESS
SideWinder Force Feedback Pro
URBAN ASSAULT
ENCARTA 99
Microsoft Windows 98
Microsoft Office 97
¿Hasta dónde quiere llegar hoy?
Microsoft

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

hardware PROMEDIO **90%**



Ficha Técnica
Compañía: *Teppro*
Internet: *www.teppro.com*
Precio: *$265*
Puntos de Venta: *Asia Computers - Edusoft*



Teppro 3D Hulk III

Una de las primeras placas en utilizar la tecnología Voodoo Banshee

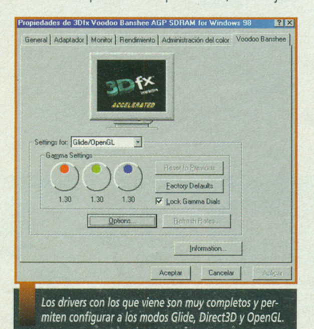
La Hulk 3D III funciona a base del Voodoo Banshee, un nuevo chip de 3Dfx que procesa tanto imágenes en 3D como en 2D con una excelente performance en ambos modos.

El nuevo Voodoo Banshee

Luego de la salida del Voodoo Rush, 3Dfx vuelve a la competencia de las placas 2D/3D con el Voodoo Banshee. Este chip básicamente es el Voodoo2 sin un segundo procesador de texturas.

Un segundo procesador de texturas hace que los juegos 3D más complejos que requieren normalmente 2 pasos de renderizacion (uno para las texturas y otro para las luces), lo hagan en uno solo, incrementando así la performance del juego.

Para compensar este problema, el reloj del Banshee ha sido aumentado de 90MHz a 100MHz. Esta diferencia en conjunto con unos buenos drivers, hacen que la Hulk 3D III sea más rápida que cualquier placa con Voodoo2 en Direct3D.



Los drivers con los que viene son muy completos y permiten configurar a los modos Glide, Direct3D y OpenGL.

Capacidades en 2D y 3D

Gracias a sus 16MB de SGRAM, la Hulk 3D III soporta resoluciones de hasta 1900x1440 en 2D y 1600x1200 en 3D.

Su compatibilidad se extiende mas allá que a los juegos que soportan Voodoo2 (Direct3D, OpenGL y Glide) ya que también soporta Voodoo Graphics y Voodoo Rush, así que se puede decir que soporta casi todos los juegos que soporten aceleración 3D.

Así como pasó cuando salió el Voodoo2, es evidente que algunos juegos van a necesitar de "Patches" para que sean completamente compatibles con esta nueva tecnologia, así que si hay algún juego que resulta problemático en lo que respecta a compatibilidad de drivers, no hay que preocuparse, sólo hay que esperar al Patch indicado.

Los drivers con los que viene son muy completos y permiten configurar a los modos Glide, Direct3D y OpenGL.

Conclusión Final

La Teppro Hulk 3D III es la primera placa 2D/3D AGP 1X que apareció en el mercado que funciona a base del chip Voodoo Banshee, y es una excelente opción para aquellas personas que no quieren gastar mucha plata en comprar una placa 2D y una 3D con el chip Voodoo2 o 2 Voodoo2 en SLI. Su precio accesible y su performance superior hacen a la Hulk 3D III una muy buena opción para todos los juagadores.

Benchmarks

Quake 2

320 x 200 - 50.2 cps
640 x 480 - 40.3 cps
1024 x 768 - 28.8 cps

Forsaken

640 x 480 - 111.83 cps
800 x 600 - 89.82 cps
1024 x 768 - 60.20 cps

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una placa 2D/3D con el nuevo chip de 3Dfx Voodoo Banshee.
LO QUE SI: Soporte de múltiples tecnologías tales como Glide, OpenGL y Direct3D. Soporte de Altas resoluciones.
LO QUE NO: Posee un solo un procesador de texturas lo que baja el rendimiento de las renderizaciones.

90%

Placas de sonido PCI

¿Aureal 3D? ¿Enviromental Sound Extensions? ¿DirectSound3D? ¿Dolby Digital? En este informe te contamos que hace cada una para que decidas cual te conviene

Por si no lo notaron, desde los últimos 2 meses empezaron a salir una cantidad impresionante de placas de sonido PCI y junto con éstas, un montón de nuevas tecnologías para poder "sentir" el sonido en toda una habitación (y no exactamente subiendo el volumen). De todas las marcas, sin duda Diamond Multimedia y la archiconocida Creative Labs son las más importantes.

Monster Sound M80 y MX200



La diferencia de precio entre ambas es de $50. Básicamente son la misma placa, salvo la diferencia de que la M80 viene con un WaveTable más chico y soporta sólo una salida estéreo. La MX200, por el contrario, tiene un muy buen WaveTable (basado en el set de samples de la Roland Sound Canvas) y soporta DirectSound3D con 2 salidas estéreo independientes.

Ambas placas utilizan los algoritmos de sonido Aureal 3D (A3D) para poder posicionar los sonidos en el espacio, sin embargo utilizan un DSP (Procesador de Señales Digitales) en vez de un chip Aureal.

Para más información sobre la Monster Sound MX200, ver el review de la Monster Sound 3D que se encuentra en el número 8 de XTREME PC.



Sonic Impact s70 y s90



La Sonic Impact utiliza el último acelerador de audio PCI de ESS, Maestro2, el cual tiene una mejora bastante significativa comparado con el Maestro 1.

Tiene 2 salidas estéreo (Line-Out y Speaker Out) pero no independientes. El MIDI suena bastante bien, pero no es espectacular.

También soporta DSS (Downloadable Samples) para los juegos que lo soporten.



El puerto para Joystick funciona con la mayoría de los controladores, pero en el archivo READ.ME especifica que ningún controlador de "3.3 volts" funcionará correctamente (éstos incluyen entre otros al Thrustmaster Millenium 3D Interceptor y a los gamepads de Rage3D).

A pesar de todo, el modelo s70 es una buena placa de sonido a un bajo precio.

En el modelo siguiente, el s90, aparecen algunas mejoras muy tentadoras y sin dudas la más significativa es la incorporación de los sistemas Aureal 3D y DirectSound3D para poder proyectar sonidos en el espacio.

Sigue teniendo sólo una salida estéreo independiente pero su Wavetable ha sido ligeramente mejorado.

Ambos modelos funcionan perfectamente en DOS. La Sonic Impact s70 cuesta alrededor de los $75 mientras que la s90 cuesta $120 aprox.

Sound Blaster PCI 64, PCI 128 y Creative Ensoniq AudioPCI



La Ensoniq AudioPCI fue la primera de la línea de Creative Labs en ser PCI. Viene con 32 voces de midi y una salida estéreo. No es una maravilla ni mucho menos, pero para aquel usuario que quiere una placa de sonido compatible y un midi bastante aceptable es sin duda su mejor opción.

El modelo que sigue es la Sound Blaster PCI 64. Esta ya es una placa más potente que trae soporte para DirectSound3D con hasta 2 salidas estéreo independientes y hasta 8Mb de memoria en WaveTable.

Para más información acerca de estas 2 placas se recomienda leer el review que también se encuentra en el número 8 de XtremePC.

Finalmente salió la Sound Blaster PCI 128.





Esta soporta DirectSound3D con 2 salidas estéreo independientes (para poder aprovechar al máximo estas 2 salidas estéreo, Creative sacó al mercado un sistema de parlantes llamado PC-Works FourPointSurround).

Mientras que los sonidos del MIDI no son tan buenos con el set de 2MB, con el de 4MB puede escucharse una sinfonía bastante aceptable.

El sonido digital es muy bueno y si se colocan los parlantes de atrás se puede sentir un sonido envolvente que hace que un juego como el Unreal se haga mucho más realista.

La compatibilidad de Sound Blaster hace que la PCI 128 sea completamente configurable en DOS sin ningún tipo de problema.

Sound Blaster Live!

La última maravilla de Creative Labs y una de las mejores placas de sonido que se pueden encontrar en el mercado hoy en día. Esta tiene un sintetizador de 192 voces por hard, E/S 16-bits digital y un procesador de 1000MPIS para soportar Enviromental Audio Extensions (un sistema de sonidos en 3D parecido al Aureal 3D, pero que trabaja de otra forma). EAX es un set de extensiones del DirectSound 3D de MS, haciendo que los diseñadores de juegos puedan agregar estos algoritmos de sonido 3D sin comprometer la compatibilidad de sus juegos y esto se debe a que en los drivers viene una utilidad que permite configurar los "Ambientes" de cada juego, por ejemplo en el FIFA 98 (juego que salio antes del EAX) se escucharia la tribuna desde distintos puntos en toda la habitacion.



Tiene salida para 4 parlantes (independientes) y en un futuro soportará decodificación de los canales Dolby Digital AC-3 del DVD. Es fuertemente recomendable usar esta placa de sonido con 4 parlantes ya que es ahí cuando el EAX produce cambios realmente significativos.

Soporta 3 entradas SPDIF (CD digital, I2S y un SPDIF externo para cualquier otra utilidad) y una salida a múltiples canales.

Monster Sound MX300

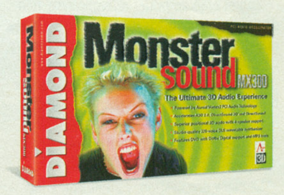
El nuevo modelo de la Monster Sound viene con mejoras bastante significativas. La primera es que soporta A3D 2.0, la segunda version del Aureal 3D, en la cual se han mejorado los algoritmos de sonido en 3D.

Otra diferencia con la MX300 es que ahora se puede escuchar en los 4 parlantes sin que la aplicación este optimizada para Aureal 3D.

La tabla de MIDI soporta hasta 320 voces a las cuales se le pueden aplicar varios efectos tales como "Delay", "Distortion" o "Wah-Wah".

Al igual que la Sound Blaster Live! la MX300 también soportará la decodificación de los canales Dolby Digital del DVD.

Es una muy buena opción para los fanáticos de los juegos tipo "Quake" ya que el Aureal 3D te pone en el medio de la acción.



	SOPORTE 3D	A FAVOR	EN CONTRA	PUNTAJE
SONIC IMPACT S70	Ninguno	Bajo precio. Buen sonido digital y un MIDI decente	No soporta sonido en 3D. Problemas con algunos Joysticks	75%
SONIC IMPACT S90	Aureal 3D DirectSound 3D	Bajo Precio. Mejoras en el sonido digital. Soporte de Aureal 3D	El MIDI sigue igual	85%
CREATIVE ENSONIQ AUDIOPCI	Ninguno	Muy bajo precio. Buen MIDI y compatibilidad S.B. en DOS	No soporta sonido en 3D. Pocas voces de MIDI	70%
SOUND BLASTER PCI 64	DirectSound 3D	Salida a 4 parlantes. Soporte de audio en 3D	Algunos problemas mínimos con el MIDI	85%
SOUND BLASTER PCI 128	DirectSound 3D	Muy Fácil de instalar Soporta 4 parlantes	Problemas con el MIDI	87%
SOUND BLASTER LIVE!	EAX DirectSound 3D	Múltiple soporte de tecnologías 3D. Excelente MIDI	El precio. Pocos juegos con soporte de EAX	95%
MONSTER SOUND M80	Aureal 3D DirectSound 3D	Soporte de múltiples Formatos de audio 3D	No Funciona en DOS. El MIDI	79%
MONSTER SOUND MX200	Aureal 3D DirectSound 3D	Excelente salida de audio 3D Soporte de 4 Parlantes	No Funciona en DOS	90%
MONSTER SOUND MX300	Aureal 3D 2.0 DirectSound 3D	Salida para 4 parlantes. El MIDI. Soporte para DOS	No posee entradas y salidas digitales	95%

PROMEDIO 95%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía: Metabyte
Internet: www.wicked3d.com
Precio: $ 300, con WickedVision $450
Puntos de Venta e información: www.welcome.to/gauchosli - CD Market



Wicked 3D

La alianza perfecta, los mejores lentes estereoscopicos y la versatilidad de la Voodoo2 llevada al extremo

Metabyte era una empresa dedicada exclusivamente a investigar nuevas tecnologías y desarrollar drivers de video para terceros. Pero, en un intento por acercarse al consumidor, han decidido salir al mercado con su propia placa 3D basada en Voodoo2 y competir con grandes compañías como Creative y Diamond.

Con el afán de poder diferenciarse, han decidido construir sus propios drivers, de manera que pueda exprimirse al máximo la ya conocida y probada Voodoo2.

¿Será esta propuesta lo suficientemente tentadora para el consumidor?

Mismo diseño, diferentes drivers

La placa en cuestión, cumple con el diseño de referencia de 3dfx, utilizando la mayor configuración posible de memoria: 4/4/4 (12Mb).

Por tal razón, uno debería esperar una performance similar a otras voodoo2 del mercado, ¿No? NO.

Lo que hace tan especial a la Wicked3D son los drivers que utiliza. Al ser una empresa especialista en software, se han dedicado a optimizar y ofrecer nuevas funciones a través de sus drivers, brindando desde una mayor velocidad en Direct3D hasta la posibilidad de ampliar la resolución a más de 800x600 en una sola placa.

Uno de los problemas con que uno se encuentra al utilizar una voodoo2, es la imposiblidad de superar la barrera de los 800x600, salvo que se posea otra placa que permita hacer SLI y llevarlo a 1024x768. Pues bien, esto ha terminado. Con la Wicked3D es posible llegar, con una sola placa, a la increíble resolución de 1024x672 y con dos placas en SLI a 1024x1024, ya sea en Glide, OpenGL o Direct3D.

Sin embargo, al exigir a la placa una mayor calidad de imagen, puede perderse cierta performance y producirse una cierta caída de los fps del juego.

Otra ventaja que ofrece la Wicked3D, es la posibilidad de conectar otra placa voodoo2 en SLI, cualquiera sea su marca. Así, aunque ya tengamos una Monster II, podemos conectarla a la Wicked3D y aprovechar las ventajas que ofrecen sus drivers.

Magia en 3D

Alguna vez habremos visto u oido sobre alguna película en 3D, donde para poder lograr ver los efectos 3D se necesitaba de unos anteojos medio ridículos con una lente roja y otra azul.

Esto era así, debido a que a través de los anteojos y la doble imagen en pantalla, se producía un efecto estereoscópico que engañaba al ojo y daba un efecto de profundidad y fuera de pantalla de ciertos objetos y personas.

Bueno, el sistema se ha actualizado y a llegado a nuestras computadoras. Cuando jugamos al Quake 1 o 2, nos maravillamos por su engine en 3D, pero en realidad seguimos viendo al mismo desde una perspectiva 2D. Gracias a la gente de H3D, una compañía dedicada a fabricar lentes estereoscópicos para nuestras PCs, se puede lograr el mismo efecto de las películas en nuestros juegos favoritos.

Pero esta vez los anteojos no son de cartón, sino que representan lo último en tecnología virtual. Un par de anteojos digitales que pesan gramos, un receptor infrarrojo ubicado encima del monitor y los drivers necesarios, son todo lo que necesitamos para sentir que "estamos ahí", formando parte de la acción y no sólo como meros espectadores.

Al principio, vimos con cierto escepticismo al sistema, conociendo lo poco atractivos que han sido los anteriores intentos por ofrecer una "realidad virtual" (cascos pesados, anteojos, etc.). Pero a los minutos de estar probando los anteojos, quedamos maravillados por el efecto logrado. Es impresionante jugar al quake 2 viendo como se acercan los enemigos hasta poder "tocarlos", los pasillos tienen una profundidad que parece estar uno caminando realmente por ellos, las explosiones que estallan en la cara, y los disparos del lanzacohetes y sus partículas que parecen salir de pantalla.

Sin embargo, existe un pequeño numero de juegos disponibles para dicho sistema: El Quake 1 y 2 (y todos sus derivados), el Nuclear Strike y el Andretti Racing.

Metabyte, sabiendo de la potencialidad que brinda H3D, decidió hacer una de las jugadas más importantes y por la cual se destaca frente a los demás: Soporte nativo de los anteojos a nivel del driver.

Esto significa que no es necesario que el desarrollador del juego adapte el mismo para soportar los anteojos, sino que son los mismos drivers de la Wicked3D los que se encargan de realizar el efecto sobre el juego.

Gracias a esto, la Wicked3D ofrece una lista de más de 120 títulos preparados para ser utilizados con los anteojos H3D (Tomb Raider I, II y III, Half-Life, SHOGO, Need for Speed III, Blood 2, son algunos de ellos).

Para ello, Metabyte no sólo decidió comercializar la Wicked3D, sino también el sistema H3D, rebautizándolo como WickedVision, ofreciendo la mejor solución al usuario fanático de los juegos 3D.

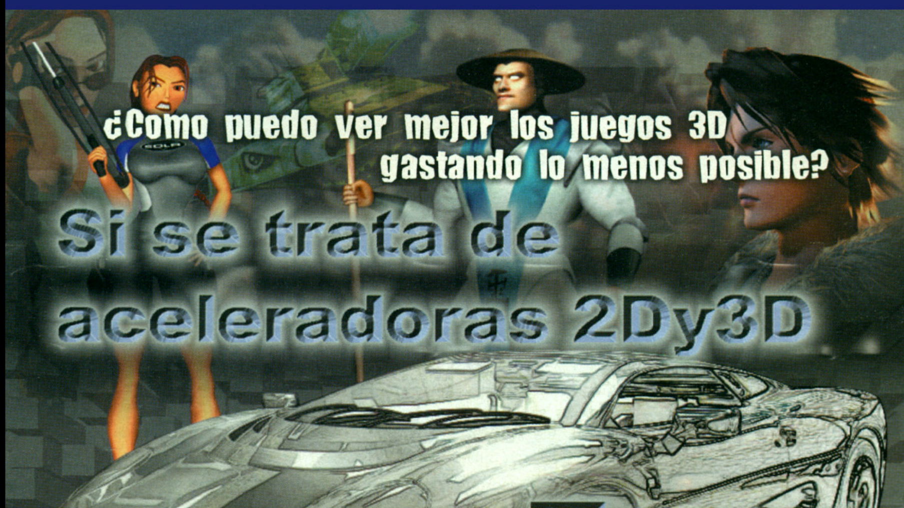
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Excelente placa 3D con el chip Voodoo2.

LO QUE SI: Los drivers. El cambio de resolución de pantalla a más de 800x600. La excelente performance en Direct3D, la posibilidad de agregarle los anteojos 3D y disfrutar de una gran cantidad de juegos.

LO QUE NO: El paquete no trae ningún juego, sólo los drivers. Puede caer la performance de los juegos si se aumenta demasiado la resolución.

95%



Teppro es el especialista!

Teppro reconocido por sus productos de máxima calidad a bajo precio, te presenta lo último en aceleradoras 3D-real.

Precio sugerido al publico IVA incluido, pregunte por promociones en Expo 98'



Hulk III Banshee 16MB

- Nueva generación aceleradora 2D/3D Voodoo Banshee 128bit de 3Dfx
- Bus AGP
- 16MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL,
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para juegos 3D-real de última generación y trabajos 2D, 3D, y CAD



Hulk III 12MB

- 3D Voodoo2 de 3Dfx
- 12MB
- SLI (2 Hulk III) compatible: instalando otra 3D Hulk III se obtiene el doble de performance y 24MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación



Impact 550 TNT 16MB

- 2D/3D nVIDIA Riva TNT 128bit
- Bus AGP2x
- 8/16MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD y juegos 3D-real



Hulk II 8MB

- Voodoo Graphic de 3Dfx
- 8MB
- 100% compatible sin necesidad de patch
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Open GL
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación

Identifique la caja, no se deje engañar por falsificaciones o OEMs.
PIDALO EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACION !!!



Asia Computers Trade Co.,
Representante exclusivo en Argentina
Consulte precio al gremio: 954-6000/6001



nVIDIA RIVA 128 TNT

Envios a todo el pais

TEPPRO
www.teppro.com
WEB EN ESPAÑOL

PROMEDIO **89%**

Ficha Técnica
Compañía: *Diamond Multimedia*
Internet: *www.diamondmm.com*
Precio: *$200*
Puntos de venta: *Musimundo - Compu Compras - Compushow*



Diamond Supra Video Kit

El accesorio ideal para videoconferencias

Si conocés programas como el Netmeeting o el Internet Phone sabrás que una cámara conectada a la PC es un dispositivo muy útil a la hora de conocer nuevas personas en Internet. El Supra Video Kit de Diamond te trae todo lo necesario para poder sostener una conversación más personal con tus amigos.

La cámara

La cámara que viene en el Supra Video Kit es parecida a una filmadora, captura video en vivo y lo manda a la computadora. La diferencia es que no graba las imágenes en un cassette de video, sino que las manda a través de un cable analógico hacia la placa capturadora.

En la parte posterior de la cámara se encuentran una serie de interruptores para poder realizar todos los ajustes necesarios para obtener una mejor imagen (Foco, Control de luz, Control de Color, etc.).

La placa capturadora

A diferencia de muchas cámaras que se pueden encontrar en el mercado, esta no se conecta ni al puerto paralelo ni al USB, sino que se conecta a una placa capturadora de video PCI.

Esto hace que los recursos que utilice sean menores y que la velocidad de captura sea mucho mayor perdiendo así muchos menos cuadros.

La placa viene con 2 conectores, uno para la cámara y otro para que puedas conectar la VCR u otra filmadora.

Detalles finales

Entre los programas que te trae están el Netmeeting 2.0, el VMail, el Gotcha 2.0 y el MGI VideoWave.

En conclusión el Supra Video Kit te ofrece la oportunidad de poder realizar videoconferencias con tus amigos de todo el mundo a través de Internet.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un Kit Camara/Capturadora para poder realizar videoconferencias en internet.
LO QUE SI: Muy buena calidad de captura de video. El software.
LO QUE NO: El precio.

89%

PROMEDIO **86%**

Ficha Técnica
Compañía: *Microsoft*
Internet: *www.microsoft.com*
Precio: *$210 en USA*
Puntos de venta: *No disponible*



SideWinder Force Feedback Wheel

Era sabido que cuando Microsoft se decidiera a incluir en su línea SideWinder un volante, lo haría con bombos y platillos. Ahora ante la aparición del SideWinder FF Wheel no sólo comprobamos lo que una empresa de gran poder puede lograr a nivel tecnológico, sino de diseño, a un precio por lo que se ofrece a cambio, bastante accesible.

El volante es uno de los mejores en cuanto a control y sensación. Posee seis botones en el frente (más uno en el centro exclusivo para encender y apagar el FF) y dos en la parte trasera, que sirven como botones séptimo y octavo, pero que cumplen la función de acelerador y freno en el caso de no estar utilizando la pedalera incluida en el paquete, que aunque muy cómoda y de exquisito diseño, tiene un pequeño detalle: Los dos pedales de freno y acelerador tienen la misma resistencia lo que le quita algo de realismo. ¿Qué le costaba al gran Bill que el pedal de freno fuese un poco más duro? Un punto positivo es su sistema de "agarre" a los escritorios o cualquiera que sea el lugar en que tenemos nuestra PC, ya que consiste en un sólo soporte en el medio del volante, que se puede colocar en cuestión de segundos y dejarlo firme para un perfecto control.

En el paquete se incluyen unos drivers muy completos que permiten reconfigurar todos y cada uno de los botones a la función que nos parezca más conveniente (incluso podemos generar combinaciones de ellas, con la presión de un sólo botón), siempre y cuando el juego corra bajo Windows 95/98.

Uno de los pocos problemas que le encontramos en nuestros testeos es que es muy difícil "volantear" con el FF encendido, ya que al igual que el Joystick con FF no posee un sistema para que el volante vuelva solo a un punto céntrico, lo que hace que en momentos de una patinada, perdamos la noción del centro del volante para estabilizar la situación. Sin embargo es un problema que se soluciona con la práctica.

En resumen, el Sidewinder FF Wheel es la opción ideal para los expertos de los juegos de coches que quieran experimentar la jugabilidad que otorgan los buenos volantes y que tengan el presupuesto como para afrontar la inversión.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor volante con Force Feedback, tanto por la performance como por el soporte de los programadores.
LO QUE SI: El sistema de agarre. Los efectos de fuerza son efectivos. Provee un mejor control sobre los juegos.
LO QUE NO: "Volantear" con el FF encendido implica un tiempo de práctica.

86%



Hugo: El Roble Mágico

Rat, su hijo está perdido en el bosque y deberemos llevarlo hasta Hugo

Por Mauricio Urbides

Ya todos sabemos bien quién es Hugo y cuál es su familia, como también quien es su enemiga de toda la vida.

Una tarde en el Bosque Hugo estaba con ellos disfrutando en el bosque de una tarde de picnic. Luego de haber almorzado, sus hijos deciden ir a jugar, y uno de ellos es atraído por un árbol embrujado, el cual lo succiona y lo transporta a un lugar alejado. Al caer, de la nada se encuentra con Moley, un topo amigo, quien le dará un mapa, un poco viejo, que de todas maneras le será de gran ayuda para llegar al Roble Mágico y así retornar con toda su familia. Es entonces cuando nosotros deberemos ayudar a Rat, resolviendo los problemas que se le interpongan en el camino. Pero tendremos otro obstáculo más importante que superar y es el tiempo. Siempre estaremos acorralados por el y tendremos que recorrer de un punto al otro del mapa en el menor tiempo posible. A medida que realicemos bien las tareas, nuestro amigo el topo nos irá agregando arena a nuestro reloj, para que tengamos más tiempo disponible, y si nos equivocamos, el tiempo se nos acabara más rápido.

El juego

A medida en que nos internemos en el bosque, y nos enfrentemos a los obstáculos o inconvenientes con determinados animales, siempre deberemos resolverlos con problemas matemáticos, por ejemplo:

En una ocasión tendremos que darle de comer a cuatro pichones hambrientos, pero su suerte depende de que nuestra habilidad para jugar con las fichas del Domino sea muy buena, ya que deberemos encontrar el patrón correspondiente a cada secuencia, entre las fichas sueltas y así poder alimentarlos.

Por otra parte, habrá que reencontrar a una pareja de gusanos enamorados, por lo que tendremos que jugar al juego de la memoria, encontrándole a cada uno su pareja y así poder despejarle el camino de los insectos y animales que les obstaculizaban el paso. También, en algún momento determinado se nos aparecerán dos temibles lobos, los que no son muy amigables, y los cuales por la única forma que nos dejarán vía libre por el camino que elijamos recorrer es, resolviendo la cantidad de centímetros cuadrados que tenga pintada una determinada figura, y si lo resolvemos de manera acertada, éstos espantados por nuestra gran habilidad matemática huirán.



Cuando estemos cerca de algún río tendremos que impedir que unos conejitos indefensos sean lanzados por una catarata, pero para poder brindarle nuestra ayuda deberemos resolver la operación matemática que lleve cada uno en su cartel y ponerla en la canasta con el resultado que corresponda, así el conejo saltará a tierra firme o de lo contrario, caerá al precipicio.

Otra tarea que deberemos realizar, es ayudar a un pequeño pez, el cual quiere conquistar a su vecina pero no puede, ya que es demasiado pequeño, pero, si logramos responder correctamente a las preguntas numéricas, él irá creciendo hasta tener el tamaño suficiente y así poder saltar hacia su futura novia, de los contrario cada respuesta inválida, hará apurar al reloj a que suene, despertando así al cocodrilo, el cual siempre se levanta con mucha hambre.

En algún momento deberemos jugar al tiro al blanco, calculando la distancia del blanco, la resistencia del arco y por cuanto tiempo tendremos que tener tensa la cuerda, para llegar a la distancia que nos indique el marcador.

Otras tareas, pero más sencillas, son por ejemplo, marcar el reloj a cuerda a la misma hora que la que marca el digital, o marcar en el reloj digital, lo que marca el reloj a cuerda, o como también realizar simples ecuaciones, adivinando, dando el resultado y un numero, el cual corresponde al casillero vacío.

Para finalizar, cabe destacar que El Roble Mágico está realizado para chicos de seis a trece años, los cuales aprenderán nociones básicas y sencillas de las matemáticas, y al mismo tiempo se divertirán con uno de sus personajes favoritos.

Distribuye: Tele Opción


EN ESTE MUNDO HAY COSAS...
QUE NO TE PODES PERDER !!!
MUTANT GENERATION
Año 1 - Número 1
$2.90
BATTLE CHASERS
¿Estas listo para el nuevo comic de Joe Madureira?
SOUTH PARK
SPAWN
NINJA SCROLL
X-MEN
Editorial Eclipse
COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES
A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSCOS
A PARTIR DEL 12 DE DICIEMBRE
Conocé nuestra página Web en www.visitweb.com/mutantgeneration

Compañía /Distribución: *Interplay*

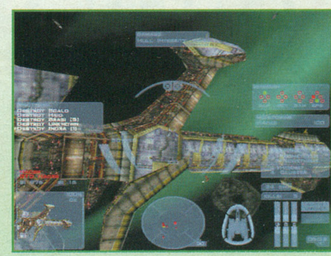
Descent Freespace: Silent Threat

Por Santiago Videla

Sin lugar a dudas, Descent Freespace es uno de los mejores títulos de este género que ha salido este año y seguramente muchos de ustedes estaban esperando que esta expansión saliera a la venta.

Desafortunadamente Silent Threat no es lo que debería haber sido porque si bien no es un mal agregado, no está a la altura del juego.

Esta expansión tiene 12 misiones nuevas en su modalidad de campaña y 31 misiones individuales, muchas de ellas realizadas por fanáticos de este juego. La historia en este caso empieza un poco después de lo que fue el final del Freespace, lo malo es que para jugar esta nueva campaña no es posible hacerlo utilizando el o los pilotos que ya habíamos usado, en lugar de eso es necesario crear uno nuevo.



Silent Threat también agrega 2 naves nuevas para ser usadas por nosotros, un par de nuevos enemigos y una gigantesca nave que es la que habrá que destruir en el final.

En resumen, si ustedes suelen jugar este juego por red, módem o son de los que les gusta armar sus propias misiones entonces esto es lo que están buscando, si en cambio lo que quieren es jugar una campaña del calidad de la del Freespace, olvídenlo porque se les va a terminar antes de lo que se imaginan.

Lo que sí: Las naves nuevas.
Lo que no : Es demasiado corto.

65%

Compañía /Distribución: *Ripcord / Panasonic*

Spec Ops: Ranger Team Bravo

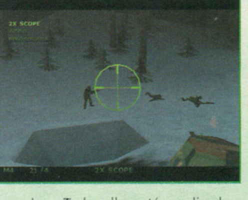
Por Maximiliano Peñalver

Cuando Spec Ops: Rangers Lead The Way hizo su aparición hace unos meses por la redacción, fue en parte una gran decepción. No sólo por la enorme cantidad de bugs que lo poblaban, sino por la ausencia de un "prometido" modo Multiplayer.

Pese a esto, la gente de Ripcord, apoyó a la gente que compró su producto dentro de lo posible, mediante el lanzamiento de los ya tradicionales (desgraciadamente) patches, que le agregaron nuevas texturas para Voodoo 2 y una inteligencia artificial superior, entre otras mejoras. Ahora nos llega este disco de expansión, que por suerte, convierte a Spec Ops en lo que debería haber sido en un primer momento. Un juego que crea un nuevo subgénero dentro de los arcade 3D.



Con tres nuevas y excelente campañas que se desarrollan en Bosnia, durante un terrible temporal de nieve, Vietnam (que es sin lugar a dudas la mejor campaña de todo el juego) sobre todo la tercer misión en la que tenemos que encontrar y rescatar a un grupo de prisioneros en un B-52, y la tercera que es la única que no está basada en datos actuales, que transcurre en un futuro posible en Iraq. Todas ellas están realizadas con un alto grado de detalle y generan en conjunto una terrible adicción.



Pero la verdadera estrella de la película es el modo Multiplayer que es poco más que espectacular. Con soporte para modos Deathmatch y un efectivo modo cooperativo, hará las delicias de los fanáticos de este tipo de encuentros. En el paquete se incluyen siete niveles muy bien diseñados que posibilitan el encuentro de hasta seis jugadores simultáneamente. Así como también se permite desarrollar partidos de Team Deathmatch y la opción de jugar todas las campañas del juego en todos los modos Multiplayer que citamos en las líneas anteriores. En resumen, si tenés el Spec Ops no lo dudes, esta expansión te va a dar todo lo que estabas esperando y más...

Lo que sí: El excelente modo Multiplayer.
Lo que no : Si no tenés el original, es preferible el Rainbow Six.

82%

Compañía /Distribución: *Microsoft*

Age of Empires: Rise of the Rome

Por Guillermo Belziti

Age of Empires fue uno de los pocos juegos de estrategia en tiempo real del año pasado que realmente marcó un estilo. Con muchísima aceptación por parte de los jugadores rápidamente se convirtió en un clásico, a pesar de que se necesitó de un patch para corregir algunos errores importantes en su versión original.



Hasta el momento ninguno de los discos de datos comercializados era oficial y aprobado por Microsoft, pero finalmente, como para ir entreteniendo a los fans hasta que los estudios Ensemble terminen su continuación, han lanzado este disco de datos, que realmente vale la pena.

Lo primero que notamos al instalar Rise of the Rome es que verifica qué versión de Age of Empires tenemos instalada para actualizarla a la última versión. El programa está en inglés y no discrimina a la versión en español, permitiendo instalarlo sin importar el idioma, claro está que sin hacer la traducción.

Entre las novedades que incorpora este producto con tan sólo una (pero extensa) campaña encontramos mejoras para los modos de un jugador y Multiplayer. Entre ellas la inteligencia artificial para evitar los problemas que comentamos en nuestro review del número 2, se agregaron unidades nuevas, como camellos, nuevos tipos de elefantes con carro, barcos equipados con lanzallamas, entre otras y como bonus, las estructuras cuentan con nuevos upgrades, únicos de esta versión.

La más apreciable de las modificaciones, sin embargo, es la que permite en el modo Multiplayer construir hasta 200 unidades, (recordemos que originalmente el límite era 50) haciendo este modo mucho más interesante.

Lo que sí: Modo Multiplayer mejorado.
Lo que no: Sólo una campaña.

79%

*PATCHES

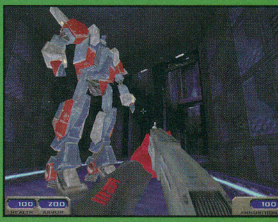
World Cup 98 - FGO Champions League - 21 MB - www.fifagaming.com *- Este nuevo patch para el WC98 hace las delicias de todos los fans de este deporte. Convierte al juego que está preparado para jugar el Campeonato del Mundo, en la Liga de Campeones Europea, plus 8 equipos del mundo que también se incorporan. Estas son algunas características adicionales:*

- *32 equipos europeos y 8 especiales, entre los que se encuentran Boca y River*
- *11 estadios europeos + El Maracaná*
- *Los clásicos ahora son con equipos europeos*
- *Todos los gráficos son full compatible con 3Dfx*
- *La bajada puede ser en un solo Zip de 21 megas ó 7 zips por separado ó 6 packs que pueden ser instalados cada uno por su cuenta y que contienen diferentes actualizaciones del juego, como ser: los comentarios, los estadios, los fondos, etc.*
- *Además de estos zips, salieron 4 más que solucionan el problema que tenían con el enfrentamiento de dos equipos con camisetas con tonos muy parecidos que convertían al FGO CL en injugable.*



El único punto negativo es que para poder tener los relatos y los verdaderos nombres de los equipos vamos a tener que poner el juego en idioma Inglés.

Shogo: MAD - v2.0 - 7.2MB - (Monolith) *- El Shogo está a punto de salir en nuestro país (o ya esta) y que mejor que un patch que solucionará varios problemas. La lista de cosas arregladas es bastante larga, pero lo más importante es que la parte del juego multiplayer ya funciona como se debe, ya sea por red local o por Internet. Entre las novedades podemos mencionar que el juego tiene una mejorada AI o inteligencia artificial que anteriormente podía dejar a los enemigos mirándonos como estupefactos y sin mover un pelo mientras le mostrábamos hasta la marca de nuestras municiones.*



Hay nuevos comando para la consola, muy al estilo del Quake II, con los que podremos cambiar la velocidad de los misiles, entre otras cosas. El patch incluye también 10 nuevos niveles para Multiplayer y atención: Los juegos grabados anteriormente no funcionan con esta versión si bien hay un truco para saltearse niveles pensado por este motivo.

**Estos son los últimos patches disponibles en www.xtremepc.com.ar*

Realidad virtualizada

Por Juan Gril

Uno de los grandes problemas de la realidad virtual actualmente es que, si tuviéramos que mostrar una imagen tridimensional la cual emulara la calidad con la que nuestros ojos captan la realidad, se necesitaría un hardware capaz de procesar 80 millones de polígonos por segundo (la Voodoo2 puede hacer 3 millones en algunas circunstancias, y la Voodoo3 promete siete).

Algunos académicos entonces están trabajando en soluciones alternativas a la emulación de la realidad. Se parte de la teoría de que para algunas aplicaciones la visualización total del entorno no sería necesaria si se pudieran crear elementos que esten flotando en la realidad. Esta rama académica de la computación gráfica se llama Augmented Reality. Imagínense entonces la posibilidad de estar con un grupo sentado en una mesa y que todos podamos interactuar con objetos tridimensionales "flotando" encima de ella.

Uno de los laboratorios más importantes en esta rama de investigación está en



Yokohama, Japón. Allí, el Mixed Reality Systems Laboratory trabaja generando prototipos muy interesantes. Uno de ellos fue presentado entre otras personas por Hiroyuki Yamamoto en la última conferencia de Realidad Virtual en Atlanta, y en el Siggraph 98 en Orlando: AR2Hockey. ¿Usted se acuerda del famosísimo tejo? Bueno, imagínese jugar en una mesa (ver foto) donde el tejo es virtual, y uno lo ve a traves de unos anteojos que superponen la imagen del tejo sobre la mesa, haciéndonos creer que está ahí.

Además de los videojuegos, el Mixed Reality Laboratory está trabajando en otras aplicaciones, como la de decorar virtualmente cuartos colocando los muebles y accesorios, y visualizándolos como si estuvieran delante de uno. Pero en lo que a nosotros nos concierne, las posibilidades de la Augmented Reality son muchísimas. Los cafés del futuro podrían tener mesas como estas, y en vez de jugar al tejo podríamos jugar a un juego estratégico en tiempo real (al Command and Conquer o su juego RTS preferido).



Desgraciadamente (y como es caracterísitico en esta columna) la implementación masiva de este tipo de aplicaciones van a tomar mucho tiempo.

Actualmente AR2Hockey es manejado por dos Silicon Graphics o2 (cada una procesando la visión de cada jugador) y una Silicon Graphics Origin 200 para procesar el juego.

Pero como decían en Internet el otro día, si hubiera que elegir el videojuego más jugado de en la historia por los adictos al género, el más famoso es "el juego de la espera"... de los próximos juegos y/o hardware que están por salir.

Proximo mes: La Oficina 3D

Juan Gril investiga nuevas tecnologías para medios interactivos en PI - Grupo Clarín.

MAS INFORMACION

Para aquellos que les gustaría leer más sobre el tema, el Mixed Reality Systems Laboratory posee un sitio de web, su dirección es:
http://www.mr-system.co.jp/
En él van a encontrar más información acerca del AR2Hockey, y además van a poder leer acerca de otros proyectos en los que el laboratorio está trabajando. El sitio de web de la Universidad de Toronto posee varios papers que ellos presentaron en diversas conferencias sobre el tema. El URL es:
http://gypsy.rose.utoronto.ca/AR.html
Por último, el mes pasado se realizó en San Francisco la primera conferencia dedicada específicamente al tema. Su nombre fue "First IEEE International Workshop on Augmented Reality" y el sitio de web está en:
http://hci.rsc.rockwell.com/iwar/

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Fernando Brischetto

SNK presentó en 1990 el sistema NeoGeo. Una consola de 16 bits que tuvo muy poca aceptación por su precio, a pesar de una calidad de gráficos nunca ofrecida en una máquina de juegos hogareña.

Como el Ave Fénix

Luego de las pocas ventas al público general SNK se dedicó a desarrollar más juegos arcades basados en el hardware del NeoGeo, con una capacidad de hasta 41.25 megabytes de almacenamiento (los famosos 330 megabits que vemos en la pantalla inicial de todos sus juegos), 65536 colores (4096 simultáneos en pantalla), y 15 canales de muy buen sonido permitieron a este sistema abrirse paso en los locales de arcade con algunos juegos. Pero todo cambió en 1992, año en que la empresa Capcom sacó a la calle el super famoso *Street Fighter II*. SNK no dejó pasar mucho tiempo y aprovechoóel boom causado por el juego de Capcom y se subió al tren con *Fatal Fury*, que sumaba algunos detalles al género como mayor efectos en los dibujos de fondo, y más adelante los efectos de zoom del *Art Of Fighting*, efecto que se extendería a muchos juegos más y que suele ser algo característico del NeoGeo. Creo que lo más criticable de los juegos de esta máquina es que suelen ser copias de éxitos de otras empresas, pero con calidad debajo de la de sus competidores, salvo casos como el *Metal Slug 1&2*, la serie *Super Sidekick* (Juegos de Fútbol), los Puzzle Bobble de Taito y quizás los últimos juegos de lucha como ser *Real Bout Fatal Fury*.



Sin embargo, la popularidad del NeoGeo está al tope en este momento gracias a sus emuladores, NeoRage y M.A.M.E., cuyas versiones son esperadas ávidamente por los fanáticos.

Neo-PC's

Comenzando por NeoRage, la calidad de juego en nuestra PC es muy aceptable con este emulador o con el reciente NeoGem, si bien el primero está mucho más avanzado en su etapa de desarrollo. Aquí tenemos un resumen de los emus y sus posibilidades:

NeoRage (beta 1): Muy buena velocidad en una Pentium 233MMX, soporta casi el total de las Roms que están dando vueltas por Internet. Lo único malo es que no tiene sonido. Corre bajo DOS o shell de Windows.

NeoGem (0.005): Buena velocidad, casi a la altura del NeoRage, pero con algunos problemas en los gráficos, en especial con el efecto de zoom que les mencioné al principio. Requiere más memoria que el NeoRage para correr los juegos, unos 64 megas según sus autores, que son españoles. No tiene sonido. Corre bajo DOS o shell de Windows.

NeoDanji (0.025): Velocidad aceptable. Este es un emulador que debutó hace muy poquito pero ya tiene sonido fx, no música, los gráficos se ven bastante bien, alguno que otro con errores. Una característica que hace que sea el último que les recomiendo probar es que hay que renombrar las Roms de *todos* los juegos y no soporta archivos en Zip, algo más que indispensable para comodidad nuestra, obviamente.

M.A.M.E (0.34b6 - 0.34b7): El último de los emuladores que pensé iba a sumar soporte para los juegos de NeoGeo, dada la complejidad de la emulación y que sorpresivamente se puso delante del NeoRage ya que cuenta con sonido fx y música, excelente por cierto. Lo malo es que no todos los juegos de NeoGeo funcionan con el M.A.M.E, pero el 80% del que disponemos es más que bienvenido. Otro punto que se ve afectado por el sonido es la velocidad, que para algunos necesita una P2 266 para correr sin frameskip o a lo sumo deberemos ponerla en 1 o 2.



Por último, las roms promedian entre 8 y 15 megas cada una, y pueden llegar hasta los 40, Real Bout Fatal Fury y el Fatal Fury Special son dos extensos, pero son unos 10 juegos contra los 90 aproximadamente que podemos encontrarnos en la red.

EMU BUZZ

Noticias del mundo de la emulación

- M.A.M.E: *Luego del éxito obtenido con la emulación de juegos como el Mortal Kombat y Terminator II, el equipo de este emulador ya tiene otra meta bastante difícil, emular los juegos que usan el sistema CPS-2 de Capcom, como ser el Street Fighter Alpha, el cual ya tiene un driver preliminar. Parece que a estos chicos les gustan los desafíos.*

- Bleem, el controversial emulador de Playstation es real y su autor ha mostrado fotos del MDEC en acción. Este proyecto no será gratis y el programador intentará ponerlo a la venta cuando este finalizado.

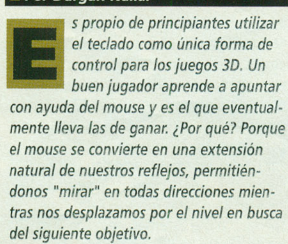
- M72 sigue sumando juegos, dentro de poco tendremos perfecta emulación de Undercover Cops, In the Hunt, y el desconocido R-Type Leo, que a juzgar por las fotos tiene la calidad de sus predecesores.

- Megasis es el nombre de un nuevo emu de Sega Genesis para Win95, DirectX y con sonido.

Roedores Asesinos

¿Todavía, hmm, seguís apuntando con el teclado?

Por Durgan Nallar



Es propio de principiantes utilizar el teclado como única forma de control para los juegos 3D. Un buen jugador aprende a apuntar con ayuda del mouse y es el que eventualmente lleva las de ganar. ¿Por qué? Porque el mouse se convierte en una extensión natural de nuestros reflejos, permitiéndonos "mirar" en todas direcciones mientras nos desplazamos por el nivel en busca del siguiente objetivo.

Elegir la forma de control para nuestros juegos 3D, si bien es una decisión puramente personal, debe tomar en cuenta lo que resulta mejor para nuestros fines. ¡Tales fines son, por supuesto, llenar de plomo a nuestros hermanos! El teclado es el medio de control que la mayoría de los juegos traen configurados de origen, pero jamás tendremos la rapidez y precisión que nos brinda el mouse. Por otro lado, el joystick ofrece una excelente velocidad de giro, pero es ineficaz cuando se trata de apuntar.

La mejor forma de control es utilizar una combinación de mouse y teclado. Todo el movimiento debe hacerse con ayuda del teclado, mientras que apuntamos con el mouse. Esto nos posibilita maniobrar y rotar la visión al mismo tiempo. A muchos jugadores les habrá pasado que no pueden responder con la rapidez necesaria a los disparos que provienen, por ejemplo, desde lo alto; hasta que consiguen elevar la mira y corregir la altura utilizando los cursores del teclado, ya son carne en explosión.

Muchos suelen quejarse de que les cuesta acostumbrar los reflejos al sistema combinado de teclado-mouse. Y algo de razón tienen; pero es mucho más complicado moverse a través de un entorno tridimensional con sólo algunas teclas. En comparación, adiestrarse en el nuevo método de control lleva menos tiempo; antes que nada, produce resultados inmediatos. Lo que un día atrás nos parecía difícil, ahora nos será tan intuitivo como mirar hacia nuestro blanco y apretar el gatillo. ¡Muy pronto estaremos preguntándonos cómo hacíamos para jugar sin ayuda del mouse!

Cuando el pequeño ratón se convierte en nuestros ojos, surgen algunas nuevas posibilidades: ahora podemos correr mientras desplazamos la visión arriba y abajo y, con algo más de práctica, también a derecha e izquierda sin necesidad de detenernos o de cambiar la trayectoria, una ventaja crucial para sobrevivir en un ambiente plagado de enemigos.

Otra de las posibilidades, y una muy importante, consiste en que ahora podremos correr en círculos alrededor de nuestras víctimas al mismo tiempo que las mantenemos centradas en la mira. Mientras nuestros amigos intentan acertarnos un cohetazo, nosotros seremos capaces de enviarlos a la tumba con sólo una pobre pistolita (y algo de precisión, también).

El control es configurable a través de los menúes y comandos de la mayoría de los juegos 3D. La configuración más usada por los diestros suele ser la siguiente: W para avanzar, S para retroceder, A para desplazarse un paso a la izquierda (strafe left), D para hacerlo hacia la derecha (strafe right) -no es necesario girar a izquierda y derecha con el teclado puesto que esos movimientos se ejecutan con el mouse-; éste es el mejor modo de esquivar el fuego enemigo-, barra espaciadora para saltar (o agacharse), el botón izquierdo del mouse para disparar y el derecho para saltar o para el disparo secundario si el juego dispone del mismo, como Jedi Knight, Unreal, SiN, Half-Life o Turok, por nombrar algunos. Si tenemos un mouse de tres botones es recomendable asignarle otra función, por ejemplo cambiar rápidamente al lanzacohetes. Obviamente, cada quien configurará las teclas como mejor le guste, pero no dejen de probar la configuración propuesta.

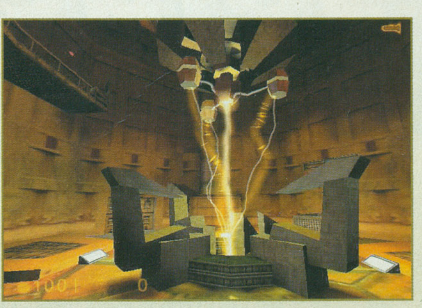
Cada juego incluye sus propias herramientas de personalización. Las opciones más básicas, como la velocidad del mouse, son accesibles por lo general a través de los menúes comunes. Pero las preferencias más avanzadas suelen depender de lo que sepamos acerca de los comandos internos del juego.

Tomaremos como ejemplo los de Quake II, ya que, como es sabido, se trata de uno de los más flexibles a la hora de meter mano (dispone de más de 180 comandos, con lo que eventualmente se puede hacer de todo). Además, sigue siendo el juego preferido para multiplayer por su gran variedad de modificaciones.

El sistema de comandos de Q2 recibe el nombre de consola. Para accederla, habrá que presionar la tilde (~, al lado del uno, para los más despistados). Lo primero que deberíamos hacer al empezar el juego es entrar el comando "m_filter 1". Veremos que el movimiento del mouse se suaviza bastante, posibilitando una mayor precisión al apuntar. Otro comando útil es m_pitch [valor], que cambia la sensibilidad del eje "y" del mouse. Esto nos posibilitaría mirar a los lados mucho más rápido, pero arriba y abajo más lentamente. Por omisión, está en 0.022. Prueben colocándolo entre 0.010 y 0.040. Después me cuentan.

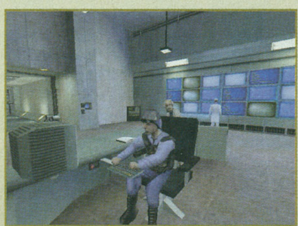
NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO EN LA Z3D

HALF LIFE



El arcade 3D que Valve desarrolla para Sierra sigue demorado. Estamos esperando desesperadamente el lanzamiento, esta vez para principios de Diciembre de 1998. ¿Qué tiene de especial HL que tanto queremos meterle mano? Tuvimos acceso a la demo de este apabullante juego, llamada Day One. Y lo que vimos nos dejó sin aliento. Valve es una pequeña empresa que reune talentos provenientes de Apogee/3D Realms, Microsoft y Shiny Entertainment, entre otros.

Como ya deben saber, HL utiliza el engine de Quake II pero con grandes modificaciones (ver preview en XPC#2). Gráficamente, además de los efectos conocidos por todos, cuenta con colores de 16 bits, transparencias especiales, luz volumétrica (envolvente) y algunos originales efectos como superficies de cromo, pero éste es el aspecto menos relevante. Lo innovador pasa por el sistema de eventos que ocurren durante la ejecución del programa, complementado con la muy buena inteligencia artificial (IA).







Quienes jugaron Unreal recordarán el sistema de scripts mostrado en los primeros niveles; comenzábamos persiguiendo a un brutal monstruo mientras éste asesinaba a nuestros congéneres, una situación de película, capaz de meter miedo, pero desafortunadamente no volvían a ocurrir eventos de esta naturaleza en el resto del juego, salvo algunos muy pequeños. Los niveles siguientes proponían el viejo encuentro-aprieto el botón y mato-todo; lo cual no es necesariamente malo, de hecho, Unreal es hasta ahora el mejor de los arcades 3D si hablamos de jugar en solitario. Esto es lo que va a cambiar Half-Life.

En HL ocurren eventos todo el tiempo. Desde que comenzamos a jugar la demo hasta el final de la misma pudimos presenciarlos por doquier, se diría que constantemente. Impresiona cómo estos scripts contribuyen a la ambientación de la historia. No queremos adelantar mucho de lo que vimos, porque sería arruinarles la sorpresa, pero daremos algunos ejemplos: entramos a una habitación y lo primero que vemos es a un alienígena resbalando de espaldas a la pared, dejando un rastro de sangre. A un lado, el guardia que obviamente lo mató se esfuerza en alcanzar un kit médico, pero cae muerto gracias a las heridas infligidas por el extraterrestre. Sólo pudimos apropiarnos de la pistola del guardia y seguir adelante. En otro caso, en un laboratorio accionamos el interruptor de luz, sumiendo al cuarto en la oscuridad. A continuación, uno de los científicos vino hacia nosotros, prendió la luz y nos preguntó si estábamos locos. En varias ocasiones, incluso, recibimos ayuda de los guardias, que pelearon codo a codo con nosotros. ¿No es genial? Estas pequeñas "visiones" crean una atmósfera sorprendente. Además, en algunas podemos intervenir y modificar el avance de la historia, como en el caso de los científicos cuando son atacados por un alienígena. Podemos matar al monstruo o bien dejar que se engulla a los tipos, eructo incluido.

Por otro lado, la IA del juego es la más elaborada que hayamos visto. Si los engendros de Unreal nos parecían inteligentes, esperen a enfrentarse con los de HL. Los alienígenas (horribles, quizás inspirados en la mitología de H.P. Lovecraft) pueden ser tan instintivos como un animal (pueden olernos o escucharnos) o tan listos como un hombre. Algunos se mueven solos y otros en manadas de dos o tres y atacan en conjunto, y pueden huir si se ven heridos. Los enemigos humanos, miembros de la CIA que nos persiguen también, trabajan en equipo atacando por turnos y poniéndose a cubierto para recargar. El efecto de animación obtenido a través de esqueletos virtuales es espectacular.

En cuanto a los niveles, al menos los de Day One -que representan un 20% del total del juego- han sido diseñados con la idea de aprovecharse de los eventos mencionados. Por consiguiente, mientras jugamos la demo debimos ingeniárnosla para buscar diferentes soluciones. En ninguno tuvimos que hacer lo mismo, ya que todos presentaron una particularidad única.

Day One no tiene soporte multiplayer -la versión final sí lo tendrá-, así que no fue posible constatar el balance de las armas ni la jugabilidad general. Pero sin duda Half-Life significa una revolución para el jugador solitario y es el camino a seguir de ahora en adelante.

COMMANDOS

BEHIND ENEMY LINES

La cuarta parte de este complicado, pero excelente juego de estrategia en tiempo real

Por Diego Bournot

Misión 16: Pólvora Mojada Password: L9IPV

A finales de 1944, casi la totalidad de Francia está liberada, y las tropas aliadas preparan el asalto final al corazón del Tercer Reich. Mientras las tropas soviéticas avanzan desde el este, los británicos y norteamericanos intentan liberar los Países Bajos y presionar sobre el Rhin, para no dar tiempo a los nazis de atrincherarse en Alemania y prolongar la guerra. Las habilidades de los commandos serán muy últiles en esta empresa. El 4 de septiembre de 1944. Los aliados inician un rápido avance sobre Bélgica. Todos los esfuerzos se dirigen a un único objetivo: cruzar el río Rhin. Comienza la operación Market Garden. En su retroceso hacia la línea Sigfrido, los alemanes intentarán demoler el puente sobre el río Mosa, al norte de Lieja, con el fin de entorpecer el avance de las tropas aliadas.

Nuestra misión será evitar esa voladura a toda costa. Para ello contamos con el Francotirador, el Espía y el Marine. Lo que deberemos hacer es eliminar a los tres zapadores alemanes al mismo tiempo para evitar que alguno de ellos pueda volar el puente. Lo más importante será situar correctamente nuestros tres hombres para ejecutar esta acción. Comenzamos con nuestro pequeño grupo de tres commandos situados sobre la margen sur del río. Lo primero que deberemos hacer es conseguir el uniforme para el Espía. Seleccionarlo y arrastrarse hacia el sur hasta situarse detrás del edificio de la estación de trenes. Esperar a que pase el tren frente a la estación y eliminar al guardia que patrulla el lado izquierdo del edificio, utilizando la inyección letal por la espalda. Recoger el cadáver y esconderlo tras el edificio, todo esto tendremos que hacerlo antes que termine de pasar el tren. Ahora es necesario eliminar al guardia fijo que se halla junto a la puerta del edificio. Colocarle el ícono de campo visual. Esperar a que pase un tren para estar a cubierto de los guardias del otro lado de la vía, subir corriendo la rampa de acceso al andén que está sobre el lado izquierdo del edificio, dar la vuelta al mismo, llegar hasta el guardia y matarlo con la inyección letal. Recoger el cadáver y llevarlo detrás del edificio, todo esto antes que termine de pasar el tren. Esta es una de las acciones más difíciles de esta misión, probablemente requiera múltiples intentos antes de ejecutarla correcta-



mente. Si dejamos que el guardia nos vea, o lo matamos pero no retiramos el cadáver a tiempo, se disparará la alarma y nuestra misión fracasará. Arrastrarse desde la parte trasera del edificio hacia el este, hasta llegar a los árboles junto al borde de la pantalla. Esperar a que el guardia que patrulla a lo largo de la vía inicie su recorrido hacia la izquierda, cruzar las vías arrastrándose hacia el sur, levantarse, correr a lo largo de las vías hasta situarse detrás del guardia fijo que está frente a la estación, matarlo por la espalda con la inyección letal, correr hacia el guardia que patrulla y matarlo también antes que se dé vuelta y nos vea. Llevar ambos cadáveres detrás del edificio. Arrastrarse hacia el sur pegado al borde de la pantalla, cruzando la carretera paralela a la vía, y esconderse junto al lado derecho del la casa inmediatamente al sur de nuestra posición. Observar el movimiento circular de la patrulla de tres hombres frente a la casa. Cuando nos dan la espalda arrastrarse detrás de ellos hacia el tendedero de ropa y

robar el uniforme de general. Seleccionar el Francotirador. Seguir la misma ruta que con el Espía, arrastrándose a lo largo del borde de la pantalla hasta su extremo inferior derecho, y desde allí, hasta el inferior izquierdo. Utilizar el Espía a lo largo del camino del Francotirador para distraer exigiendo saludo a todos aquellos guardias que pudieran detectar al Francotirador, hasta llevar a éste a la orilla del río, sobre el



extremo inferior izquierdo de la pantalla. Colocarlo de tal manera que usando la mira telescópica tenga un contacto visual "limpio" con el ingeniero que se halla sobre la misma margen del río, junto al puente. Seleccionar el Marine. Meterse en el río y bucear a lo largo de éste, cruzando el puente por debajo, hasta llegar a la isla central. Posicionarlo junto a la orilla, al norte del detonador, lo más cerca posible del mismo (sin salir del agua). Seleccionar el Espía. Cruzar el puente, doblar a la izquierda, y colocarse junto a la orilla norte del río, debajo del puente, desde una posición desde la cual podamos disparar al ingeniero que se halla a la orilla del río, cerca nuestro. Estando debajo del puente, el Espía quedará a cubierto de la vista de los guardias del lado norte del río, pero aún así podrá disparar desde ese punto sobre el ingeniero. Seleccionar el Francotirador, él comenzará la acción. Seleccionar el rifle de precisión, y matar al guardia que patrulla la costa del río cuando lo hace en dirección a nuestro escondite, y luego, en rápida sucesión, al guardia fijo junto al zapador, y luego a nuestro zapador objetivo. Volver inmediatamente a posición cuerpo a tierra. Rápidamente seleccionar al Espía y eliminar con disparos de pistola al zapador cerca nuestro, haciendo fuego desde debajo del puente. Seleccionar el Marine, salir del agua, colocarse junto al detonador y eliminar a los dos zapadores que se acercan al primero con el fusil lanza arpones, y al segundo con el cuchillo. Volver a posición cuerpo a tierra y sumergirse nuevamente. Si hemos ejecutado todas nuestras acciones correctamente, los cuatro zapadores habrán muerto, el puente seguirá en pie, y el resto de nuestros enemigos aún estará preguntándose qué ha ocurrido. Ahora sólo nos resta escapar. Bucear con el Marine hasta la orilla sur del río, junto a la posición del Francotirador. Emerger del agua y colocarse cuerpo a tierra junto a él. Seleccionar el Espía. Volver a cruzar el puente. Dirigirse hacia el camión de huída, y exigir saludo a la patrulla de cinco hombres al norte del mismo, distrayéndola. Seleccionar al Francotirador. Arrastrarse por el extremo sur de la pantalla hacia la derecha, hasta quedar a tiro del rifle de precisión de los tres barriles explosivos que están al sur del camión. Esperar a que la patrulla de cuatro hombres al sur del camión de huida pase entre el mismo y los barriles, y dispararle al de la izquierda, utilizando la última bala que le queda al Francotirador. Los cuatro hombres de la patrulla absorberán la explosión, muriendo al instante, pero el camión que se halla detrás de ellos no sufrirá daño. La explosión causará cierto revuelo. Volver el Francotirador cuerpo a tierra y regresar a la orilla del río, junto al



Marine. Esperar a que todo se calme y la patrulla de cinco hombres reanude su recorrido. Seleccionar al Espía y distraer a la patrulla de tal modo que los soldados de la misma den la espalda al camión. Seleccionar el Francotirador y el Marine a la vez, y arrastrarse hacia el camión. Esconderse detrás del mismo. Seleccionar el Espía y dirigirse al camión, subiendo al mismo. Una vez dentro del camión el Espía, subir al Francotirador y al Marine y escapar. ¡Misión cumplida!.

• Misión 17: Antes del Amanecer
Password: 5LIMV

A pesar del fracaso de la operación Market Garden, las tropas aliadas continúan su avance hacia el río Rhin. Mientras esto ocurre, no toda Francia ha sido liberada aún. En Ribeauville, una pequeña localidad al norte de Colmar, el jefe de la resistencia francesa Claude Gilbert ha sido hecho prisionero junto con varios de sus colaboradores, y será ejecutado mañana al amanecer. Nuestra misión consistirá en rescatarlo y llevarlo junto con sus colaboradores hacia las líneas aliadas. Contamos para ello con el Boina Verde, el Espía y el Marine. Lo primero que haremos será acercarlos más a la roca tras la que se esconden y dejarlos cuerpo a tierra. Seleccionar el Espía y distraer a la patrulla de tres hombres que recorre las cercanías. Hacerlo cuando se encuentran en el extremo mas alejado de su recorrido, cerca del borde derecho de la pantalla. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia el norte y trepar el barranco cerca de las dos rocas junto a las cuales se hallan los dos guardias. Esconderse tras la roca de la izquierda. Cuando el guardia de la derecha no nos ve, salir de detrás de la roca y eliminarlo con la pistola. Volver detrás de la roca. Los disparos atraerán a uno de los guardias que patrulla el camino que lleva al puente. Eliminarlo cuando se asome detrás de la roca. Esperar a que el otro guardia se aleje en dirección al puente y eliminar al guardia fijo junto a la roca con el cuchillo. Esconderse nuevamente tras la roca. Continuar disparando la pistola hasta atraer a la patrulla de tres guardias que cruza el río por el puente, y eliminar a los tres guardias cuando lleguen a nuestra posición. Eliminar al guardia fijo que está junto a nuestro escondite con el cuchillo. Arrastrarse hasta el interruptor y accionar el puente. Volver detrás de la roca. Seleccionar el Espía. Cruzar el puente móvil y dirigirse hacia el norte, hasta la margen del río, junto al puente principal. Doblar a la derecha y dirigirse hacia la parte pared posterior de la base, entre la misma y el río. Por allí hace su recorrido otra patrulla de tres hombres que tendremos que eliminar sin llamar la atención. Distraer a la patrulla de modo que den la espalda al puente. Seleccionar el Boina Verde. Observar el movimiento del guardia que patrulla de norte a sur, desde el puente hasta cerca de la roca tras la que nos ocultamos. Cuando nos da la espalda y se dirige hacia el puente, correr hacia él y eliminarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y depositarlo



junto a la roca cerca del puente, de tal manera que sea visible por los tres guardias de la patrulla cuando den la vuelta. Volver con el Boina Verde tras la roca junto al barranco. Seleccionar el Espía y dejar de distraer a la patrulla. Esperar a que la misma cumpla su recorrido y divise el cadáver del guardia cerca del puente. Esperar que se acerquen al mismo para invesrtigar. Cuando estén junto a él, disparar con la pistola para atraerlos hacia la roca tras la que nos encontramos, y eliminar a los tres con la pistola. Seleccionar al Espía y entrar a la base. Dirigirse a la parte posterior de la misma y abrir la puerta que da a la orilla del río. Utilizar una combinación del Espía y el Boina Verde de la siguiente manera: dejar el señuelo del Boina Verde cerca de la puerta trasera de la base, alejar el Boina Verde, accionar el señuelo, eliminar a los guardias que sean atraídos por el mismo con el Espía, utilizando la inyección letal. Hacerlo uno a uno y esconder los cadáveres con el Boina Verde. Una vez que hallamos matado a



todos los guardias que se acercan al señuelo, volver a esconder al Boina Verde. Entrar nuevamente a la base con el Espía y eliminar uno a uno a los guardias fijos que han quedado en la parte posterior de la misma, utilizando la inyección letal y escondiendo los cadáveres tras la casa de la izquierda. Quizás sea necesario atraer a algun guardia hacia la parte posterior de la casa de la izquierda para matarlo más fácilmente, para ello podemos depositar un cadáver junto a la casa para que lo vea y se acerque. Una vez eliminados todos los guardias de la parte posterior de la base, incluídos los dos guardiacárceles (son los más fáciles de eliminar con la inyección) abrir la cárcel y liberar a los prisioneros. Llevarlos junto con el Espía hacia el escondite del Boina Verde, junto a la roca (salir de la base por su puerta posterior, del lado del río). Seleccionar el Marine y cruzar el puente móvil. Arrastrarse hacia el río y sumergirse. Bucear hacia la derecha hasta el borde de la pantalla, quedándose sumergido detrás de la casa del molino de agua. Seleccionar el Espía. Cruzar el puente y dirigirse hacia la derecha, cerca del molino



de agua. Ahora deberemos combinar los movimientos de ambos commandos, distrayendo a los guardias con el Espía y eliminándolos por la espalda con el Marine, utilizando el cuchillo o el fusil lanza arpones. Una vez que hallamos limpiado el extremo superior derecho de la pantalla, deberemos seguir nuestra tarea de limpieza hasta haber acabado con todos los guardias del lado norte del río, incluído el sirviente del nido de ametralladoras que custodia el puente. Llevar los prisioneros rescatados hacia el río y dejarlos junto al puente. Seleccionar el Boina Verde. Accionar el switch del puente móvil, impidiendo el paso a través de él. Penetrar a la base por su puerta posterior, recoger el barril explosivo que está cerca de la cárcel y llevarlo junto al bunker junto al río, a la derecha de la salida norte de la base. Colocarlo junto al mismo. Volver a penetrar a la base, abrir el grifo de los tanques de combustible, alejarse y disparar contra el combustible derramado, provocando un incendio. Esto creará una barrera de fuego a través de la cual los guardias no podrán pasar, y al haber accionado el switch, tampoco podrán hacerlo por el puente. Volver a salir por la puerta posterior y disparar al barril explosivo, destruyendo el bunker. Cruzar el puente con los prisioneros y subirlos al camión, junto con el Marine, el Boina Verde y el Espía. ¡Mission accomplished!.

• Misión 18: La fuerza de las circunstancias Password: YJOJG

El 16 de diciembre de 1944, Hitler despliega una nueva operación sorpresa. Tropas alemanas de reserva rompen las líneas aliadas en la región de las Ardenas. Pronto, Lieja cae en manos del enemigo. La batalla del bulge ha comenzado. Con el propósito de cortar el rápido avance de las tropas de reserva del enemigo, un grupo de commandos deberá infiltrarse al norte de Lieja y volar el puente sobre el río Mosa. Irónicamente, quienes se hallan mejor preparados para la tarea son aquellos que defendieron el mismo puente en Septiembre, es decir, nosotros. Para completar esta misión contaremos con el Boina Verde, el Zapador, el Marine, y el Conductor. El primer objetivo será cruzar el río. Seleccionar Conductor y Boina Verde a la vez y colocarlos cuerpo a tierra. Colocar el icono de visión sobre el guardia que patrulla de norte a sur entre los escondites de ambos grupos de commandos. Arrastrarse con el Boina Verde y el Conductor hacia el sur, hasta situarse fuera del campo visual cercano del guardia, y luego arrastrarse unos metros hacia la izquierda, y luego hacia el norte, hasta llevar ambos commandos junto al Zapador y el Marine. Una vez juntos nuestros cuatro hombres y parapetados tras el trozo de pared derruída, seleccionar los cuatro commandos a la vez y atraer a los guardias de las cercanías con disparos. Eliminarlos cuando se acerquen. Colocar los cuatro hombres cuerpo a tierra y arrastrarse hacia el norte, escondiéndose tras el trozo de pared más próximo al tendedero de ropa. Efectuar nuevos disparos y eliminar cuando se acerquen a la patrulla de tres hombres que recorre las inmediaciones del tendedero de ropa y las casas junto al mismo, y al guardia solitario junto a las casas. Volver a arratrarse hacia el norte, escondiéndose entre las casas y el tendedero. Seleccionar el Zapador. Arrastrarse rodeando la casa tras la que nos encontramos en el sentido de las agujas del reloj, escondiéndose tras la fuente que está junto a la pared izquierda de la misma, cerca de la carretera. Esperar a que se acerque la



tanqueta Sdkfz 231 que patrulla por la carretera. El momento propicio para eliminarla será cuando la misma frene y comience a virar para empezar a patrullar en dirección contraria, en ese momento (cuando retrocede hacia el Zapador), arrojarle una granada de mano, destruyéndola. El alboroto que causaremos atraerá a los guardias que patrullan junto a la carretera, y a una patrulla de tres hombres que realiza la misma tarea. Retroceder arrastrándose junto a los demás commandos, y atraer a los guardias que investigan los restos de la tanqueta usando disparos de pistola. Proceder



a eliminarlos uno a uno cuando se acerquen a nuestro escondite. Seleccionar los cuatro commandos a la vez, cruzar la calle, y esconderse dentro de la casa que está del otro lado de la misma (inmediatamente al sur de la estación del ferrocarril). Sacar de la casa uno de los commandos y atraer con disparos al guardia que patrulla a lo largo de la calle. Matarlo cuando se acerque. Esperar a que llegue un tren a la estación. Seleccionar un commando cualquiera, acercarse a la vía, y efectuar disparos. Los guardias que se encuentran del otro lado de la vía, al igual que una patrulla de tres hombres que recorre las inmediaciones de la estación, oirán el disparo, pero no podrán dispararnos a través del tren. Volver junto a los otros tres commandos. Sacar a todos del interior de la casa. Cuando el tren se aleje, los guardias cruzarán la vía y vendrán hacia la casa. Atraerlos con disparos y eliminarlos uno a uno. Seguirán saliendo guardias del interior de la estación de trenes, los cuales vendrán hacia nuestro escondite. Eliminarlos a todos disparándoles con los cuatro commandos. Es posible que algún guardia cruce la vía por delante del tren y sea arrollado por el mismo. Si esto sucede, el cadáver sobre la vía será avistado por un guardia solitario que patrulla la ribera del río. Si así sucede, atraerlo también hacia nuestro escondite y eliminarlo. Una vez que no queden guardias dentro de la estación de trenes, arrastrarse con el Boina Verde hacia la vía y eliminar con la pistola al guardia que se ha quedado vigilando junto al andén. Esperar nuevamente a que llegue un tren a la estación, y llevar al Boina Verde hacia la vía, junto al último vagón del tren. Efectuar disparos para atraer al guardia que patrulla directamente al norte, entre los árboles que están junto al borde derecho de la pantalla. Parapetarse tras el tren y esperar al guardia. Cuando cruce la vía por detrás del último vagón, matarlo con la pistola. Seleccionar los cuatro commandos, cruzar las vías y dirigirse al norte, hasta la ribera del río. Ponerlos cuerpo a tierra. Seleccionar el Marine. Sumergirse en el río y bucear hacia la izquierda, hasta la pequeña isla junto a la ribera norte, donde se hallan cuatro soldados y el bote hinchable. Aquí bucearemos alrededor de los mismos, buscando el momento adecuado para eliminarlos uno a uno, por el procedimiento de emerger a sus espaldas, eliminarlos con el fusil lanza arpones, y volver a sumergirse. De esta manera, haremos una "limpieza" en





la pequeña isla, con el objeto de poder robar el bote hinchable que se halla en la orilla de la misma (cuidado con ser avistados por la patrulla de cuatro hombres que recorre las inmediaciones). Recoger el bote hinchable. Sumergirse nuevamente y bucear hacia el puto de la costa donde dejamos los otros tres commandos. Emerger, hinchar el bote y subir al mismo. Seleccionar el Boina Verde y subirlo al bote también. Dirigirse hacia la isla donde recogimos el bote, bordearla y desembarcar el Boina Verde en la orilla (es necesario tomar en cuenta el tiempo de recorrido de la patrulla de cuatro hombres para poder desembarcar el Boina Verde y alejar el bote con el Marine). Arrastrarse con el Boina Verde detrás de las tiendas de campaña al noreste de nuestra posición. Atraer con disparos a los guardias de la zona y eliminarlos uno a uno cuando se acerquen, cubriéndose con la tienda de campaña. Arrastrarse tras la siguiente tienda y repetir el proceso, eliminando a los guardias que no acudieron a los primeros disparos, y a la patrulla de cuatro guardias. Es posible que en el proceso el Boina Verde reciba uno o dos disparos, pero él puede soportarlo, y, una vez eliminados todos los guardias de la zona, retrocederemos arrastrándonos hacia el río, donde podremos curarlo con el botiquín del Conductor. Seleccionar el Marine y llevar el bote hacia



el escondite de los otros commandos y meter en él al conductor. Cruzar nuevamente el río con el bote, desembarcar el Conductor, curar el Boina Verde de ser necesario, y embarcarlo. Alejar el bote. Arrastrarse con el Conductor por el pasillo entre las tiendas de campaña y las casas, esperar a que pase por la carretera la tanqueta Sdkfz 231 (la cual se ha puesto en movimiento luego del ruido producido por el Boina Verde). Una vez que la tanqueta se aleje, arrastrarse dentro del tanque Panzer III que está estacionado junto a la carretera. En cuanto el Conductor se introduzca en el tanque, se puede decir que la parte más dura de la misión ha concluido. Ahora nos podemos dedicar alegremente a "limpiar" con el tanque la ribera norte del río, ya que no existe en éste escenario ninguna fuerza que pueda oponérsele. Destruir con disparos del cañón a la tanqueta Sdkfz 231, el búnker que proteje la entrada al puente, y todos los soldados restantes sobre la orilla. Llevar el tanque hasta la orilla junto al puente, y utilizar el cañón para eliminar a los guardias que se hallan en la isla central, bajo el puente (donde el Zapador deberá recoger los explosivos). Llevar el tanque hasta la entrada del puente. No podemos cruzar al otro lado a consecuencia de los obstáculos anticarro que se encuentran a la entrada del mismo, pero desde allí podemos disparar con el cañón contra el centro del puente, volando la primera sección del mismo. Si así lo deseamos, podemos destruír también la casa de la esquina y las tiendas de campaña usando el cañón del tanque. Esto no es necesario, pero siempre es edificante causar más daño al enemigo que el necesario. Llevar el tanque hacia la derecha,



hasta el punto donde desembarcamos del bote. Salir del tanque, llevar el bote inflable hasta la orilla y embarcar el Conductor. Llevar el bote a la otra orilla, desembarcar el Conductor y el Boina Verde, y embarcar el Zapador. Llevar el bote hasta la isla junto al puente, donde se hallan los explosivos. Desembarcar el Zapador, recoger los mismos y volver a subir al bote. Llevar el bote junto a los otros commandos, desembarcar el Zapador y el Marine y recoger el bote con este último. Arrastrarse con los cuatro commandos hacia el sur, cruzar las vías, rodear las casas, hasta llegar al extremo inferior de



la pantalla. Luego arrastrarse hacia la izquierda, y esconderse tras la formación rocosa junto a la carretera. Observar el movimiento de la patrulla de tres hombres que circula junto al camión de huída, alrededor de los barriles. Esperar a que nos den la espalda, seleccionar el Boina Verde, correr hacia ellos, y antes que se dén vuelta (y de ser posible en el momento en que pasa el tren) disparar contra los barriles, matándolos con la explosión. Colocarse cuerpo a tierra y alejarse hacia el escondite lo más rápido posible, pues la explosión atraerá a los guardias que quedan cerca del puente, incluída la patrulla de cinco hombres. Esperar a que las cosas se calmen y los guardias vuelvan a efectuar sus recorridos normales. Seleccionar nuestros cuatro hombres y arrastrarse por el borde inferior de la pantalla hacia la izquierda, hasta situarse tras el camión. Una vez parapetados tras el mismo, efectuar disparos para atraer a los guardias de las inmediaciones. Los mataremos uno a uno cuando se acerquen. Continuar disparando hasta haber atraído y eliminado a todos los guardias, excepto el que se halla a la derecha de la entrada del puente, frente al búnker. Seleccionar el Zapador. A consecuencia de haber destruído la primera sección del puente con el cañón del Panzer III, ahora el Zapador dispondrá de una bomba a distancia de sobra, pues para el resto del puente sólo se necesitan dos. Arrastrarse rodeando el camión, cruzar la vía, y colocar una bomba detrás del búnker. Alejarse a prudente distancia y detonar la bomba, volando el búnker. Esperar unos minutos a que el guardia que queda vuelva a mirar para otro lado, acercársele por detrás y "despacharlo" con la pistola. Colocar las dos bombas restantes en las secciones del puente segunda y tercera, dirigirse hacia el camión de huída, y detonar las dos bombas, destruyendo lo que queda del puente. Siguiendo el precepto que indica que siempre se puede causar un poco más de daño, nos colocaremos cerca de la vía, esperaremos a que pase el tren, y le lanzaremos la granada que nos queda. Con esto detendremos el tren a la altura del paso a nivel. Subir los cuatro commandos al camión y dirigir el mismo por la carretera hacia el sur. ¡Misión cumplida!.

• Misión 19: La hora de la Represalia Password: YFCWJ

12 de enero de 1945. La totalidad de Francia ha sido liberada. Mientras tanto, el Ejército Rojo pone el pie en una devastada Varsovia. Su próximo objetivo: Berlín. En tanto, los cohetes V2, la última esperanza del Fuhrer, son lanzados contra Londres y otros enclaves aliados. Los vuelos de reconocimiento han localizado un centro de lanzamiento de V2 en un pequeño complejo industrial en Oldenburg, al oeste de Bremen. Nuestro objetivo será destruír las rampas de lanzamiento antes que los cohetes despeguen con rumbo a Londres. Para ello, contamos con el Boina Verde, el Francotirador, el Marine y el Zapador. Seleccionar los cuatro commandos y colocarlos cuerpo a tierra. Nuestra primera tarea será eliminar al guardia que patrulla a la izquierda de nuestra posición. Seleccionar el Francotirador. Es esencial eliminar a los guardias sin sonar la alarma, de lo contrario, saldrá un tanque Panzer II del galpón al sur de nuestra posición, y quince guardias de la casa de la bandera a la izquierda, lo cual imposibilitará cruzar el río. Utilizar el rifle de precisión para eliminar al guardia anteriormente mencionado. Deberemos hacerlo cuando el mismo cruza por detrás de la roca, con lo cual nadie verá el cadáver.





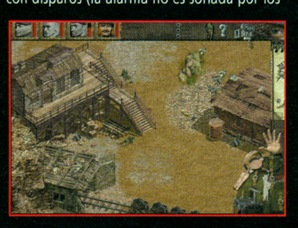
Volver a colocar el Francotirador cuerpo a tierra. Seleccionar el Boina Verde, esperar el momento oportuno, y arrastrarse junto al cadáver. Colocar junto al mismo el señuelo emisor de ruido. Volver junto a los demás. Seleccionar el Zapador. Arrastrarse junto al cadáver. Colocar el cepo junto al señuelo. Volver al escondite (todo este proceso debe efectuarse arrastrándose y evitando la vista del guardia que patrulla de norte a sur). Seleccionar el Boina Verde y activar el señuelo. Si hemos dispuesto todo correctamente, el guardia que patrulla de norte a sur escuchará el ruido, y al ir a investigar será eliminado por el cepo y el cadáver quedará detrás de la roca, a cubierto de la vista de los otros guardias. Recoger el señuelo y el cepo (con el Boina Verde y el



Zapador). Seleccionar el Francotirador. Colocarlo (siempre cuerpo a tierra) de tal manera que pueda disparar sobre el guardia que se halla sobre el techo del galpón del cual sale la vía férrea. Esperar a que los otros guardias le dén la espalda y eliminarlo con el rifle de precisión. Volver a cubierto. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse detrás del galpón dentro del cual se oculta el tanque Panzer II y colocar el señuelo. Retroceder al escondite. Seleccionar el Zapador y colocar el cepo delante del señuelo. Volver al escondite. Observar el movimiento de los dos guardias que patrullan delante del galpón. Esperar a que el que hace el recorrido más largo se aleje en dirección a la vía. Activar el señuelo tan sólo por un par de segundos, lo suficiente para que el guardia que quedó junto al galpón se acerque a investigar. El mismo será eliminado por el cepo. Seleccionar el Boina



Verde. Recoger el cadáver y ocultarlo junto a los otros commandos. Seleccionar el Zapador y colocar nuevamente el cepo. Esperar a que el segundo guardia se halle cerca del galpón (para que escuche el señuelo). Reactivar el señuelo, repitiendo el proceso anterior. Una vez eliminados estos dos guardias y escondidos los cadáveres, nos ocuparemos del guardia que está junto a la escalera de la casa de la bandera, utilizando la misma combinación de señuelo y cepo, colocándolos detrás de la escalera. Una vez eliminado el guardia, recoger el cadáver con el Boina Verde y esconderlo. Arrastrarse con el Boina Verde detrás del galpón del que sale la vía. Con el mismo iremos eliminando uno a uno a todos los guardias que se hallan al sur de las vías, despachándolos por la espalda con el cuchillo y escondiendo los cadáveres detrás del galpón del tanque, comenzando con el guardia fijo junto a la vía, y siguiendo con todos los que patrullan en los alrededores, pudiendo escondernos temporalmente tras los vagones cargados de carbón. Para el guardia que está junto a las cajas de carbón, utilizaremos la combinación de señuelo y cepo detrás de las cajas, fuera del alcance visual de la patrulla de cuatro hombres. Una vez eliminado este guardia, sólo queda acabar con el sirviente de la ametralladora junto a la vía (no nos ocuparemos de la patrulla, simplemente la evitaremos). Eliminar al artillero de la ametralladora será más difícil, porque está custodiado por el búnker al sur de las rocas y por un par de guardias que patrullan de norte a sur junto al búnker. Llevar el Boina Verde junto a los demás commandos. Atraer a los guardias que patrullan junto al búnker con disparos (la alarma no es sonada por los



mismos) y eliminarlos disparándoles con nuestros cuatro hombres a la vez. De esta forma eliminaremos cuatro o cinco guardias (no debemos intentar el mismo procedimiento con la patrulla de tres hombres y un perro, pues ésta sí dará la alarma). Colocar el icono de visión en el búnker. Arrastrarse con el Boina Verde hacia el sur evitando la visión del búnker y de la patrulla de tres hombres con el perro que recorre el extremo derecho. Lo que haremos será eliminar los dos guardias fijos que se encuentran junto a los trozos de pared derruída al sur del Boina Verde. Primero lo haremos con el de la izquierda, llegando tras él y eliminándolo con el cuchillo. Retornar a la posición cuerpo a tierra inmediatamente. Esperar a que la patrulla con el perro pase junto al guardia de la derecha, y deslizarse tras el mismo, matarlo con el cuchillo, retornar a la posición cuerpo a tierra, y rápidamente, arrastrarse detrás de la patrulla, hasta situarse detrás de las rocas que se hallan junto al extremo derecho del recorrido de la misma. Parapetarse tras las rocas y atraerlos con disparos (desde ésta posición alejada de la casa de la bandera la patrulla no dará la alarma), y eliminar los tres guardias y el perro. Posiblemente el Boina Verde reciba algún disparo o sea atacado por el perro, pero luego podremos curarlo. Arrastrarse junto al cadáver del guardia fijo junto al trozo de pared derruída (el de la izquierda) y colocar el señuelo. Retirarse detrás del trozo de pared junto a éste y activar el señuelo. Esperar a que el mismo atraiga al guardia que patrulla junto a la vía, cerca del artillero de la ametralladora junto al río. Cuando esté viendo el señuelo y nos dé la espalda, arrastrarse tras él y matarlo por la espalda con el cuchillo. Retornar a la posición cuerpo a tierra antes de ser avistados por el búnker. Arrastrarse tras el artillero de la ametralladora. Colocar el ícono de visión sobre el artillero de la ametralladora del otro lado del río. Esperar a que no nos vea, eliminar al artillero con el cuchillo e inmediatamente tirarse al suelo. Los soldados del otro margen del río, incluído el otro artillero, verán el cadáver y darán gritos de alarma, pero no serán oídos por nadie y pronto regresarán a sus actividades habituales. Deslizarse tras el artillero de la ametralladora que está junto a la vía, cercano a los carros de carbón. Deberemos eliminarlo con el cuchillo cuidando los siguientes detalles: debemos evitar el barrido de la visión del búnker que se halla frente a nosotros, y de la patrulla de cuatro hombres que circula a nuestras espaldas, y una vez muerto el mismo, recoger el cadáver y llevarlo tras las cajas de carbón. Todo esto deberemos hacerlo en el lapso que tarda el barrido de visión del búnker en alejarse de nuestra posición y volver sobre la misma (unos tres segundos y medio). Es difícil, y



probablemente nos lleve varios intentos lograrlo. Seleccionar el Marine. Arrastrarse hacia la derecha, hasta la bajada al agua. Sumergirse y bucear a contracorriente hasta la subida de la izquierda, sobre la ribera sur del río. Salir del agua y situarse tras las rocas cercanas a nuestra posición. Atraer con disparos a los guardias que patrullan cerca y al perro. Eliminarlos uno a uno cuando se acerquen. Una vez hecho esto, eliminar con el fusil lanza arpones al guardia que no se ha acercado, y al guardia fijo que mira hacia las rocas. Una vez eliminados los mismos, sólo dejaremos vivo al artillero de la ametralladora. Al mismo no podemos eliminarlo porque el cadáver será visto por la patrulla de cuatro guardias de la ribera norte del río (la que no podemos eliminar pues indefectiblemente sonará la alarma). Seleccionar el Boina Verde y cruzar el río arrastrándose por la vía, escondiéndose tras la grúa y las cajas de carbón. Esperar el momento adecuado y eliminar al guardia que patrulla junto a nuestra posición, acuchillándolo por la espalda y esconder el cadáver tras las cajas de carbón. Arrastrarse



detrás de la cinta transportadora, y desde allí junto a las rocas al sur de la misma. Esperar que el guardia que patrulla de norte a sur nos dé la espalda y eliminarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo tras las rocas. Observar el recorrido del guardia que patrulla a lo largo de la cerca. Evitando su mirada colocaremos el señuelo

en la esquina de la cerca, junto a la pequeña pared de cemento. Regresar tras las rocas. Cuando el guardia pase junto al señuelo, activarlo para que el guardia lo vea y nos dé la espalda por unos segundos. Arrastrarse tras él (cuidado con la vista del perro que está en la perrera, dentro del perímetro) y eliminarlo con el cuchillo. Esconder el cadáver tras las rocas. Deslizarse a lo largo del alambrado hacia la derecha, hasta situarse junto a la entrada sur del perímetro, detrás de las cajas y protegiéndonos la espalda con los tanques de combustible. Desde esta posición ventajosa,



efectuaremos disparos para hacer sonar la alarma dentro del complejo, pues es necesario eliminar a todos los guardias para poder colocar con tranquilidad las cargas de demolición. Continuar disparando para atraer a los guardias de las inmediaciones incluídas las patrullas y perros, y eliminarlos uno a uno cuando se acerquen. Una vez muertos todos los guardias cercanos, excepto la patrulla de cinco hombres que recorre el interior del complejo, entraremos al mismo arrastrándonos, y nos dirigiremos hacia la izquierda, colocándonos junto a la perrera, a la vista del perro en su interior. Desde allí eliminaremos con la pistola al guardia que se halla directamente al norte de nuestra posición. Luego mataremos al perro disparándole a través del alambrado de la perrera. Esperar a que el guardia que patrulla de norte a sur junto al trozo de pared derruída que está entre la perrera y la casa al norte de la misma nos dé la espalda y eliminarlo también. Esconderse tras el trozo de pared. Seleccionar el Francotirador y el Espía y recorrer arrastrándose el mismo camino que el Boina Verde hasta llevar a ambos junto a él, detrás del trozo de pared. Efectuar disparos hasta atraer a la patrulla de cinco hombres, y eliminarlos con disparos combinados de nuestros tres hombres. Continuar disparando hasta haber eliminado a todos los guardias que saldrán de la casa de la bandera a nuestra derecha. Dirigirse hacia el norte y eliminar con disparos de pistola los dos guardias que patrullan junto al cohete V2 de la izquierda.

Luego eliminar el guardia fijo junto a la entrada este del perímetro, por donde sale el camión. Cuando llegue el camión al interior de la base, matar el oficial cuando baje del mismo. Por último, seleccionar el Francotirador y eliminar con el rifle de precisión la guardia que patrulla la ribera del río junto al bote de huída. Con esto hemos eliminado a todos los enemigos del escenario excepto la patrulla que quedó al otro lado del río. Seleccionar el Boina Verde. Colocar dos barriles explosivos alrededor del cohete V2 de la izquierda, uno junto a él y otro a mitad de camino entre el mismo y la torre de vigilancia. Colocar ahora los otros dos barriles alrededor del cohete V2 central, en éste último caso, uno junto al cohete y otro a mitad de camino entre el cohete y la casa de la bandera al sur del mismo. Seleccionar el Zapador. Colocar una bomba accionada a distancia junto a la torre de vigilancia que cuida el paso del río, y otra junto al cohete V2 de la derecha. Juntar los tres commandos a razonable distancia. Seleccionar el Zapador y detonar las bombas, generando una reacción en cadena que destruirá los tres cohetes, la casa de la bandera, e inutilizará la torre de vigilancia. Si bien ésta última no explotará, la onda expansiva la dejará inservible, permitiéndonos huir. Llevar los tres commandos hacia el bote de huída, sobre el extremo derecho del río, y subirlos al mismo. Seleccionar el Marine, volver a sumergirse y bucear hasta el bote. Llevar el bote hasta el extremo derecho del río. ¡Misión cumplida!

• *Mision 20: Operación Valhalla*
Password: GDKWT

11 de Febrero de 1945. El Ejército Rojo ha entrado en la Prusia Oriental: el fin de la guerra parece inminente. De pronto, un teletipo secreto pone en duda la confianza de los Aliados: los planos de la primera bomba atómica desarrollada en el Proyecto Manhattan han sido robados por un espía nazi y conducidos al castillo de Gundelfingen, al norte de Friburgo. Desde allí serán conducidos a una base subterrá-





nea en algun lugar de los Cárpatos, donde una bomba atómica alemana se encuenta en las etapas finales de su desarrollo. Nuestro objetivo será entrar en el castillo y poner fin a esta terrible amenaza. Para ello contamos con nuestra dotación completa de commandos: Zapador, Francotirador, Boina Verde, Conductor, Marine y Espía. A simple vista, el castillo que deberemos conquistar parece inexpugnable, pero con una adecuada planificación, podremos hacernos con el Panzer III de su interior y utilizarlo para poner fin a ésta misión. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia la derecha hasta la pared del castillo y escalarla. Mantenerse colgado de la pared hasta que le guardia que patrulla a lo largo de la pared nos dé la espalda, (cuando sde dirige hacia la izquierda) terminar de escalar la pared, correr hacia él y eliminarlo con el cuchillo. Esconder el cadáver en la esquina de la izquierda. Arrastrarse hacia el guardia que opera el reflector, un par de metros al sur del cañón. Acuchillarlo por la espalda, recoger el cadáver y transportarlo junto al otro. Retornar junto al reflector. Observar el movimiento del guardia que recorre el nivel inferior inmediatamente a la derecha. Cuando se dirija hacia la derecha, rápidamente descender por la pared, correr hacia él, eliminarlo con el cuchillo, e inmediatamente ponerse cuerpo a tierra. Esperar el momento adecuado y llevar el cadáver a la esquina de la pared por la cual descendimos. Eliminar a los dos guardias fijos que nos dan la espalda y depositar los cuerpos junto al otro. Arrastrarse hacia la derecha, descendiendo por la escalera que conduce al cinturón de puestos de guardia del castillo, en lo alto de la muralla. Nuestra tarea consistirá en arrastrarnos a lo largo de la muralla describiendo un semicírculo contrario a las agujas del reloj, eliminando por el camino a los guardias que patrullan a lo largo de la misma, y a los que estan quietos mirando hacia los alrededores de la fortaleza, hasta llegar al punto de la muralla al norte del campo de tiro, donde hay una escalera para bajar al mismo y otra para subir hacia otros puestos de guardia.



Llegado el Boina Verde a este punto, eliminaremos con el cuchillo primero al guardia que patrulla a lo largo de la muralla, entre un guardia fijo y otro, y luego, al guardia fijo más cercano a nosotros (el que está junto al puesto de guardia). Llevar los dos cadáveres delante de la puerta de la casa, junto a la cornisa de la muralla. Seleccionar el Francotirador. Arrastrarse hasta una posición desde la cual podamos disparar contra los guardias del nivel superior de la muralla. Utilizar el rifle de precisión para eliminar primero al guardia que recorre el nivel superior de la muralla, a la derecha del cañón y de las cajas, luego al que está parado junto a las escaleras de bajada al nivel en el que se encuentra el Boina Verde (junto al reflector). Uno de los guardias del nivel inferior será alertado cuando vea caer al guardia del reflector, y subirá a investigar. Eliminarlo con el rifle antes que dé la alarma. Por último eliminaremos al guardia fijo que está parado en el nivel de la muralla en el que está el Boina Verde, debajo del reflector. Volver a posición cuerpo a tierra y regresar al escondite. La tarea del Francotirador ha concluído. Seleccionar el Boina Verde y arrastrarse a lo largo de la muralla invirtiendo el camino hecho hasta aquí, hasta colocarse junto a la escalerilla de bajada al campo de tiro. Esperar a que el guardia que patrulla de izquierda a derecha



nos dé la espalda, y rápidamente descender la escalerilla, correr por detrás del guardia fijo que nos da la espalda, accionar el interruptor de la compuerta de desague, subir la escalerilla nuevamente, y echarse cuerpo a tierra. Esta acción deberemos coordinarla a la perfección, pues el guardia que patrulla hace un recorrido muy corto, dejándonos aproximadamente unos siete segundos para realizar toda la operación. Una vez conseguido esto, seleccionar el Marine y arrastrarse hacia el foso de agua. Sumergirse y bucear pasando a través de la compuerta abierta al interior del castillo. Hay un pequeño truco que utilizaremos a nuestro favor: el accionar armas de fuego en el campo de tiro no dispara la alarma. Esperar el momento adecuado, cuando ni el guardia que patrulla de izquierda a derecha, ni el guardia fijo junto al interruptor puedan vernos, emerger del agua, y correr tres metros hacia la izquierda, parapetándonos tras la pared de bolsas de arena, con la pila mas pequeña de bolsas a nuestra espalda. Accionar la pistola para atraer a los soldados de los alrededores y eliminarlos cuando



se acerquen (la alarma no sonará). Esperar unos minutos a que se acerque la patrulla de tres hombres que circula cerca, y atraerla con disparos. Eliminarla también. Seleccionar el Boina Verde. Bajar la escalerilla, dirigirse hacia la izquierda y despachar por la espalda al guardia que ha quedado, utilizando el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo junto a la pila de los mismos formada por el Marine. Recorrer el pasillo entre las bolsas de arena y la muralla en el sentido de las agujas del reloj y situarse detrás de la pared de bolsas de arena anterior a la que está junto a la calle. Accionar la pistola. Esperar a que se acerquen los dos guardias que serán atraídos, entre ellos el que mira hacia el campo de tiro desde el otro lado de la calle. Eliminar a ambos con la pistola cuando se acerquen. Continuar disparando hasta que se aproxime la patrulla de cuatro hombres que recorre las inmediaciones y eliminarla también. Eliminar al guardia que ha quedado en el límite del campo de tiro, mirando hacia la calle, utilizando el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo a la pila de los mismos junto al Marine. Volver a subir la escalerilla. Arrastrarse hasta la escalera de subida al nivel superior de la muralla. Subir y arrastrarse hacia la derecha hasta situarse detrás de las cajas. Colocar el señuelo frente a las cajas y volver a esconderse tras ellas. Activarlo un par de segundos, con lo cual atraeremos a uno de los guardias fijos que están al otro lado de las cajas. Esperar a que los otros dos guardias dejen de mirar hacia el señuelo, correr hacia el guardia atraído por el mismo, matarlo con el cuchillo, recoger el cadáver y esconderlo tras las cajas. Arrastrarse al escondrijo situado bajo el tubo del cañón, junto al borde de la muralla. Observar los dos guardias que quedan: cuando el que patrulla se dirige hacia la izquierda y el que está quieto no mira en nuestra dirección, correr hacia éste último, eliminarlo con el cuchillo, y esconder el cadáver tras el cañón (ésta acción es extremadamente dificultosa). Esperar el momento adecuado y eliminar por la espalda al guardia que patrulla, escondiendo el cadáver tras el cañón. Seleccionar el Marine. Trepar por la escalerilla, arrastrarse hacia la escalera de subida al nivel superior de la muralla, rodearla, y avanzar por el sector angosto del nivel de la muralla donde nos encontramos, eliminando uno a uno los guardias con el fusil lanza arpones, excepto el de el extremo izquierdo. Retroceder hacia la escalerilla. Llevar el Boina Verde junto al Marine. Arrastrarse con los dos commandos a lo largo de la muralla en sentido horario, hasta llegar a la escalera al final de la misma. Subir la escalera y refugiarse junto a la pared de la izquierda, al lado de los cadáveres escondidos. Seleccionar el Boina Verde y escalar la pared. Esconderse tras el cañón. Ahora deberemos realizar una de las acciones más difíclies del escenario: eliminar a los dos guardias junto a nosotros, uno de espaldas al cañón, el otro delante de la pila de cajas. Estos dos guardias se vigilan mutuamente y son vigilados a su vez por un guardia que está en el extremo del nivel superior de la muralla, a la derecha de la almena con el reflector, y por otro guardia que patrulla de sur a norte rodeando la batería antiaérea. Procederemos de la siguiente forma: evitando todas las miradas colocaremos el señuelo a la derecha del cañón. Rodear el cañón por su izquierda, y esconderse cuerpo a tierra tras la pila de cajas. Colocar el icono de visión sobre el



guardia en lo alto del nivel superior de la muralla. Esperar a que el guardia que patrulla se halle lejos, hacia el norte.
En rápida sucesión activaremos el señuelo, esperaremos a que el barrido de la mirada del guardia en lo alto se aleje, correremos hacia el guardia más cercano al Boina Verde (el que le da la espalda a las cajas), lo "despacharemos" con el cuchillo (ambos guardias mirarán el señuelo durante unos segundos), recogeremos el cadáver y lo lle-



varemos a nuestro escondite tras las cajas antes que el guardia que está frente al que acabamos de eliminar se dé vuelta. Cabe destacar que sólo dispondremos de unos cuatro segundos para llevar a cabo nuestra acción, tras los cuales seremos vistos por el guardia en lo alto, o por el que está junto al señuelo cuando se dé vuelta. Una vez depositado el cuerpo en el escondite, arrastrarse junto al guardia que da la espalda al cañón, a su izquierda. Esperar a que el guardia que patrulla se aleje. Colocar el icono de visión sobre el guardia en lo alto. Cuando no nos vea, acuchillar el guardia y ponerse cuerpo a tierra inmediatamente. Esperar a que vuelva a alejarse la mirada del guardia en lo alto, recoger el cadáver y llevarlo tras las cajas (cada barrida de la mirada del guardia dura tres segundos, no hay tiempo para realizar toda la acción en un solo paso). Seleccionar el Marine.
Arrastrarse a la derecha, dar la vuelta a la esquina, dirigirse al norte, subir la escalera, y doblar a la izquierda, hasta llegar al escondite del Boina Verde. Ahora es necesario eliminar al guardia que patrulla y al que está parado al noreste, junto a las dos escaleras. Para ello, seleccionar el Boina Verde, pararse, y colocarse junto a la parte más baja de la pila de cajas, para que el guardia que patrulla y el que está junto a las escaleras puedan vernos. Cuando nos den la voz de alto, ponerse cuerpo a tierra. Ambos guardias acudirán al escondite, y los eliminaremos uno a uno y silenciosamente con el Marine, valiéndonos del fusil lanza arpones. Para eliminar el guardia en lo alto haremos lo siguiente: seleccionaremos el Marine, treparemos al techo del cuartel general por la escalerilla, y nos dirigiremos hacia la almena, colocándonos junto al reflector. En caso que el guardia no nos vea, nos pararemos. Cuando el guardia nos vea, se quedará apuntando al Marine, lo cual aprovecharemos. Nos dará campo libre para arrastrarnos con el Boina Verde hacia la escalera, trepar al nivel superior, y eliminar al guardia por la espalda con el cuchillo, tras lo cual repetiremos el procedimiento con el otro guardia que se encuentra en esta sección de la muralla (el que da la espalda a las escaleras). Dirigirse hacia las escaleras y descender. Subir por la escalera de la derecha. Dirigirse hacia el guardia que mira hacia el este, tras el tejado. Llevar el Marine junto al Boina Verde. Matar el guardia junto a nosotros con el fusil lanza arpones del Marine. Colocar el señuelo del Boina Verde junto al cuerpo. Descender la escalera arrastrándose con ambos commandos. Llevar al Boina Verde al escondite tras la pila de cajas. En rápida sucesión, activar el señuelo del Boina Verde, seleccionar el Marine, seguir por detrás al guardia junto a la escalera que será atraído por el señuelo, eliminarlo por la espalda con el fusil lanza arpones, retroceder bajando la escalera, y esconderse tras la batería antiaérea. Esperar a que suba el guardia del nivel inferior que también será atraído por el señuelo, y cuando pase junto al escondite del Marine, seguirlo y matarlo por la espalda por el procedimiento acostumbrado. Seleccionar el boina Verde y cambiar la ubicación del señuelo, dejándolo junto al tejado. Volver al escondite. Seleccionar el Marine y volver tras la batería antiaérea. Accionar el señuelo. El mismo atraerá al otro guardia que patrulla el nivel inferior. Repetir el proceso utilizado para el guardia anterior. Recoger el señuelo. Seleccionar el Marine y el Boina Verde a la vez, y comenzar a arrastrarse nuevamente a lo largo de la muralla, en sentido anti horario, hasta llegar a la escalerilla de acceso al campo de tiro y al interruptor de la compuerta de desague.
Descender por la escalerilla con ambos commandos. Utilizaremos al Boina Verde para eliminar dos de los guardias que se encuen-





tran en el bloque de casas a la izquierda del campo de tiro, de la siguiente forma: nos acercaremos al borde del campo de tiro, efectuaremos un disparo (la alarma no sonará), y nos alejaremos hacia la derecha, tras las paredes de bolsas de arena, donde los esperaremos para eliminarlos disparándoles con el Boina Verde y el Marine. El siguiente paso consiste en eliminar a los cuatro guardias que controlan la puerta de la muralla que está entre el campo de tiro y el bloque de casas de la izquierda, de la siguiente forma: seleccionar el Boina Verde, acercarse arrastrándose a la puerta, esperar a que las dos patrullas de tres hombres que recorren las afueras del castillo nos den la espalda, colocar el icono de visión sobre el



guardia de la izquierda del piquete interior, y cuando no nos vea eliminar el guardia de la derecha con el cuchillo, recoger el cadáver y llevarlo al campo de tiro. Evitar la vista de las patrullas y eliminar al guardia de la izquierda, llevando el cuerpo junto al otro. Volver a la puerta y repetir el proceso con el piquete exterior, eliminando primero al guardia de la izquierda y luego al de la derecha, recogiendo en cada ocasión el cadáver y escondiéndolo en el campo de tiro. Volver junto al Marine. Seleccionar a la vez Conductor, Zapador y Francotirador. Arrastrarse hacia el acceso al interior que hemos "limpiado" y penetrar al castillo, reuniéndolos con el Boina Verde y el Marine. Una vez que tengamos a todos nuestros commandos a excepción del Espía juntos y en el campo de tiro, podemos arrojar la precaución por la ventana: procederemos a limpiar de enemigos los dos bloques de casas hacia el noroeste, creando una



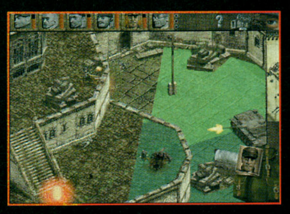
zona libre de obstáculos a través de la cual el Espía pueda acceder más tarde al uniforme de general. Para ello, utilizaremos una combinación basada en el señuelo del Boina Verde y el fusil lanza arpones del Marine, atrayendo los guardias con el primero y eliminándolos sileciosamente con el segundo, escondiendo los cuerpos tras alguna de las casas. Para los guardias fijos que no acuden cuando se acciona el señuelo, podemos proceder así: colocaremos el Boina Verde en el límite de su campo visual, cuerpo a tierra. Cuando mire en nuestra dirección, haremos pararse al Boina Verde, y cuando nos vea y nos dé la orden de alto, inmediatamente nos pondremos cuerpo a tierra, con lo cual no podrá vernos y acudirá corriendo a donde nos vió. Nos arrastraremos tras una casa con el Boina Verde, seleccionaremos el Marine, y cuando el guardia de la vuelta a la esquina de la casa o pase a nuestro lado, le dispararemos a quemarropa con el fusil lanza arpones. Utilizando estos métodos limpiaremos de enemigos el primer bloque de casas. Una vez hecho esto, eliminaremos los cuatro guardias que vigilan la entrada oeste, por el mismo procedimiento utilizado con la entrada por la que ingresaron al interior el Zapador, el Conductor y el Francotirador. Una vez eliminados los cuatro guardias, seleccionar el Espía y penetrar al castillo por la puerta oeste. Llevar el Espía junto a los demás. Volver a utilizar la combinación de Marine y Boina Verde para limpiar el segundo bloque de casas. Seleccionar el Espía y recoger el uniforme de general. Subir la escalera doble con el mismo, pasar junto a los dos guardias que están al final de la escalera, y dirigirse hacia el guardia que



está frente a ellos, a la izquierda del mortero de 210 mm. Exigirle saludo de forma que quede mirando hacia la izquierda. Seleccionar el Marine, subir la escalera, y eliminar a los dos guardias colocándose entre ambos y disparándoles con el fusil lanza arpones. Regresar junto a los otros commandos. Seleccionar el Boina Verde, recoger los dos cadáveres dejados por el Marine y bajarlos uno a uno por la escalera, escondiéndolos al costado de la misma. Regresar al escondite. Seleccionar el Zapador, arrastrarse hacia el mortero de 210 mm., subir la escalera y situarse cuerpo a tierra junto al extremo superior de la misma, a distancia de tiro de granada del mortero. Seleccionar el Conductor, y arrastrarse hacia la derecha hasta el campo de tiro, y desde allí hacia el norte, evitando la vista del artillero del mortero, subir la escalera que está unos metros a la derecha del tanque Panzer III de huída y colocarse tras el guardia que está en el descanso de la escalera. Seleccionar a la vez el Boina Verde, el Francotirador, y el Marine, sacarlos del castillo por la puerta oeste y llevarlos hacia el escondite inicial del Espía y el Boina Verde (donde comenzaron la misión), y dejarlos allí cuerpo a tierra. Seleccionar el



Zapador y arrojar una granada al mortero, destruyéndolo (arrojar la granada hacia el lado más alejado del Espía). Rápidamente usar la pistola para eliminar al guardia que está junto al Espía. Cuando hagamos todo esto, sonará la alarma en el castillo. Inmediatamente, colocarse cuerpo a tierra, descender las escaleras arrastrándose lo más rápidamente posible, y dirigirse hacia el bloque de casas de la izquierda, escondiéndonos en el interior de la casa más cercana al tendedero de ropa, inmediatamente al sur de la misma, evitando la patrulla de cuatro guardias que saldrá de la casa de la bandera una vez que suene la alarma (probablemente en el proceso de huída hacia el escondite el Zapador reciba dos o tres disparos, por lo cual será necesario que antes de ejecutar esta serie de acciones el mismo se halle con su vitalidad al máximo). Los dos guardias cercanos al tanque se dirigirán hacia el sitio de la explosión del mortero, dejándonos campo libre para introducir al Conductor en el Panzer III. Rápidamente, seleccionar el Conductor y subir al mismo. Probablemente el Conductor reciba un par de disparos, de los guardias de la izquierda del tanque, pero una vez que acceda al



interior del mismo, será absolutamente invulnerable, y no habrá nada que pueda impedir que llevemos a buen término nuestra misión, pues la única amenaza (el mortero de 210 mm.) ha sido neutralizada. Utilizar el Panzer III para realizar una concienzuda limpieza del castillo, eliminando cada soldado que nos salga al cruce con disparos del cañón o de la ametralladora. Destruír a cañonazos los dos cohetes V2, las casas de la bandera, y los dos bloques de casas (menos aquella donde se esconde el Zapador). Una vez que hallamos eliminado a todos los soldados, incluídos los que saldrán del cuartel general del piso superior, usaremos el Espía para matar por la espalda a los tres o cuatro guardias fijos supervivientes que se hallan en el nivel superior, donde los disparos del tanque no pueden llegar. Seleccionar el Zapador, sacarlo de su escondite y llevarlo al nivel superior, dirigirse hacia la puerta del cuartel general y colocar la bomba accionada a distancia en la puerta. Llevar el Zapador junto al tanque. Seleccionar el Espía y llevarlo también junto al tanque. Seleccionar el Zapador y detonar la bomba, destruyendo el cuartel general. Subir al Zapador y al Espía al tanque. Sacar el tanque del castillo por la puerta suroeste, subir al mismo al resto del equipo, y alejarse por la carretera.

¡Has ganado la guerra! 



HOPKINS FBI

La solución completa de una de las aventuras gráficas más sanguinarias de la historia

■ Por Guillermo Belziti y Mauricio Urbides

• Capítulo 1: Cielo e Infierno

1. El Departamento

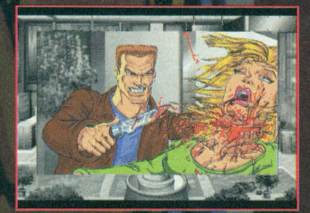
Agarrá el DESTORNILLADOR que se encuentra arriba de la mesa que está cerca de la ventana. Revisá entre los almohadones de la pantalla de la izquierda y encontrarás unas LLAVES, las cuales son de tu auto. Agarrá el ARMA que está cerca del televisor y salí al exterior, la salida se encuentra hacia abajo.

2. En la Calle

Leé los dos pósters que están en la pared (el de la publicidad de la agencia de viajes: 15.58.25.10 y el del clasificado: 15.55.09.60). Seleccioná las LLAVES de tu inventario, y usálas en el auto rojo. Te notificarán del levantamiento en el Banco, entonces habrá llegado el momento de ir hacia ese lugar, queda arriba y a la izquierda, muy cerca del aeropuerto.

3. Afuera del Banco

Usá la CREDENCIAL DEL FBI con el SARGENTO ANDERSON (El policía del medio de la pantalla de cabello rubio). Pedile que te dé el MEGAFONO y usalo con el BANCO. Negociá con los terroristas para pedirles que te tomen en lugar de los rehenes.



4. Dentro del Banco

Leé el papel que se encuentra tirado en el techo del banco. Es en realidad el diagrama de cómo desactivar una bomba, ya que se puede leer las iniciales MLR (Medium, Left and Right). Tomá el ascensor para ir al cuarto principal. En el cuarto principal andá hacia la izquierda de la pantalla y buscá en los estantes de la pared, encontrarás el CORTACABLES. Mové el cubo de basura de tu derecha y buscá en el interior de la caja ahí oculta. Usá el DESTORNILLADOR para desmontarla, y cortá los cables con el CORTACABLES en el siguiente orden: Amarillo (medio), Verde (izquierda), Rojo (derecha). Hablá con la ENFERMERA, la PERIODISTA y el SARGENTO ANDERSON, después dejá el BANCO. La TELEFONISTA te dirá que el helicóptero se encuentra en el SOLAR VACIO. Andá hasta ese lugar (abajo y a la izquierda de la pantalla).

5. En el Solar Vacío

Hablá con el DOCTOR y mirá el cadáver, luego mové el papel que está en el medio de la pantalla (entre el cuerpo y el charco) y agarrá el TROZO DE CORDON. Mirá en el helicóptero y tomá la BOTELLA, luego busca en el cubo de basura y encontrarás un PEDAZO DE CARNE. Luego andá al laboratorio del FBI.

6. El Laboratorio del F.B.I.

Hablá con el CIENTIFICO, y dale el TROZO DE CORDON, salí y andá a las oficinas del FBI.

7. Oficina del F.B.I.

Hablá con el Punk que en realidad es el agente Jackson disfrazado, y entrá al edificio.

Hablá con la TELEFONISTA y con los otros dos hombres cerca de la recepción. Entrá a tu oficina (El cuarto de la izquierda). Buscá en un cajón y encontrarás una LLAVE. Usala para abrir la alacena de la derecha, donde encontrarás una GRANADA. Si lo deseas, podes mirar la computadora, el password es HOPKINS y jugar a los minijuegos que ahí encontrés. Dejá tu oficina y entrá en la sala de la derecha, junto a la escalera, en donde podrás hablar con tu novia SAMANTHA, después andá a lo de tu jefe (usá el ascensor cerca del mecánico que está arreglando el distribuidor de la derecha).

Antes de dejar el recinto, hablá con la TELEFONISTA de nuevo y te dirá que te han llamado del laboratorio.

Volve a tu oficina y llamá al laboratorio (56.25.15.36). El CIENTIFICO te dirá que el TROZO DE CORDON pertenece a los asesinos y que es muy probable que se encuentren en el BOSQUE.

8. El Bosque

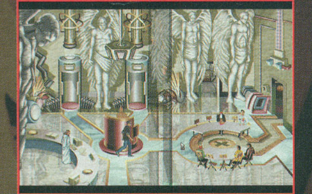
Andá al bosque que queda a la izquierda y abajo, cerca del SOLAR VACIO. Agarrá la SOGA que está en el pequeño bote y ponela sobre EL PEQUEÑO TROZO DE MADERA (a la izquierda de la catarata). Ahora te será posible cruzar el lago. Ni

bien estés del otro lado, seleccioná rápidamente el arma, y andá todo lo que puedas hacia la izquierda. Tan pronto como los asesinos aparezcan apretá el botón derecho del mouse para usar el arma en ellos. Repetí este proceso hasta que no puedas continuar hacia la izquierda (son 7 pantallas en total), luego andá al norte.

Seleccioná la GRANADA y lanzala a la cabaña. Lamentablemente uno de los chicos malos te dispara, entonces estarás muerto y viajarás hacia el CIELO.

9. El Cielo

Hablá con el extraño hombre que está en la recepción quien te notificará que estás muerto. Andá al bar de la derecha y agarrá algunos CACAHUATES del distribuidor. También agarrá los DARDOS de la diana y continuá hacia la derecha. Agarrá la PELUCA y el VESTIDO de la estantería de la izquierda. Luego ponete ambos.



Andá hasta el cuarto central, luego al norte. Hablá con el guarda y preguntale si quiere un trago. El no tiene sed, dale los CACAHUATES y preguntá otra vez.

Sediento abandonará su puesto, abrí la puerta y entrá al Cuarto de Teletrasportación. Tirá de la palanca de la derecha, entrá al teletransportador, seleccioná los DARDOS y usalos en el interruptor cerca de la palanca.

• Capitulo 2: Los acertijos de BERNIE

1. El Bosque

De regreso al BOSQUE, antes de dejar la cabaña recogé el BILLETE del suelo. Seleccioná el ARMA y andá al sur. Caminá esta vez siempre hacia la derecha, usando la misma técnica que antes, para matar a todos los maleantes, y abandoná el BOSQUE.

2. La casa de SAMANTHA

Buscá en el jarrón azul y recogé el CHICLE que está dentro. Comételo, y obtené de esta manera el PAPEL DE ALUMINIO que lo envolvía. Abrí el cajón debajo del jarrón y agarrá el ENCENDEDOR. Dispará con el ARMA a la puerta para abrirla. Antes de entrar, andá a la caja de fusibles y usá el PAPEL DE ALUMINIO para reparar el fusible roto.

En el baño, abrí las cortinas e inspeccioná el cadáver. Lee la inscripción en el borde de la bañera, recogé el TRAPO VIEJO, el ESPEJO y buscá los SOMNIFEROS.

3. Oficina del F.B.I.

Andá a tu oficina, te habrán dejado un PAQUETE. Abrilo en su interior encontrarás un video tape.

4. La casa de SAMANTHA

Volvé a este lugar. Prendé el televisor, poné el tape en la cassetera y mirá...

5. La Piscina

El primer acertijo es bastante fácil. Andá a la PISCINA (abajo y a la derecha del mapa) y dale la PATA DE POLLO al perro, ahora podés recoger el BIDON sin ningún problema. Tirá el ESPEJO al medio de la pileta y aparecerá el cadáver, acercate al cuerpo y leé el papel con el segundo acertijo.

6. El Museo

Entrá a este lugar, y andá a la derecha de la estatua de Luis XVI. Andá a tu inventario y hace lo siguiente:

1-Poné el TRAPO VIEJO en la botella.
2- Llená la botella con el BIDON.
3- Usá el ENCENDEDOR en la BOTELLA.

Tirá la BOTELLA por chimenea cerca de la estatua y fijate lo que pasa...

Examiná el nuevo cadáver y obtendrás el nuevo acertijo.

7. El Cine

Andá al CINE, y hablá con el GUARDA. Cuando te pida una garantía dale el BILLETE. Trepá las escaleras, y abrí la puerta de la derecha. Dentro del cuarto de proyección, enchufá el cable que se encuentra entre la máquina y la pared de la derecha. Activá el interruptor del proyector, y tirá de la palanca de la máquina de la izquierda.

Dejá el cuarto, andá abajo y entrá al cine. Inspeccioná el cadáver y leé la inscripción con el último acertijo

Hablá con la ACOMODADORA y luego salí.

8. La Galería de Tiro

Inspeccioná el sector número 5. Seleccioná el ARMA y dispará a los blancos.

Usá la palanca de la izquierda y mirá los blancos. Acabás de matar a tu propia novia.

Agarrá la LLAVE y el VIDEO de su cuerpo muerto. Antes de irte hablá con la recepcionista.

9.La casa de SAMANTHA

El único motivo para volver a este lugar es el de ver el video que acabás de conseguir. Luego volvé al edificio del FBI.



10. Oficina del F.B.I.

Entrá a la oficina de SAMANTHA y usá la LLAVE para abrir la alacena. Buscá en ese lugar que encontrarás un PAPEL, en el cual habrá un código (328MHZA). Usalo para acceder a la computadora de SAMANTHA y leer los archivos que allí se encuentran. Dejá la oficina y andá a la del CAPITAN MURPHY, tu jefe. Hablá con él.

11. Aeropuerto

El Aeropuerto queda arriba y a la izquierda del mapa. Una vez allí, hablarás con el piloto que te llevará a la Isla Condor.

• Capitulo 3: Isla CONDOR

1. La Playa

Mové la CONCHA en la playa y tomá las MONEDAS DE ORO.

2. La Aldea

Andá hacia la izquierda y hablá con los turistas. Dale las MONEDAS DE ORO para jugar al juego "421", y ganar $70. Agarrá la PALA cerca de los dos turistas, andá a la tienda que queda hacia la izquierda y com-



prá la CAÑA DE PESCAR (seleccioná el billete y usalo en la caña).

3. La playa

Usá la PALA para cavar en la arena hasta que encontrés una LOMBRIZ.

4. El puente

Dejá la playa y andá al puente, hacia la derecha abajo. Poné la LOMBRIZ en el anzuelo, y usá la CAÑA DE PESCAR en el océano para atrapar un pez.

5. Entrada a la fabrica

Andá hasta la fábrica, hacia la izquierda, y dale el pescado al gato. El empleado se caerá en el aceite. Seguilo y anda al bar, a la derecha de la pantalla, detrás de los turistas.

6. Bar

Hablá con el empleado de la Fábrica, luego ponele los SOMNIFEROS en su vaso. Esperá hasta que se duerma, luego recogé el ticket de su bolsillo y abandoná el Bar.

7. La Lavandería

Andá a la Lavandería y habla con el dueño. Dale el ticket del empleado de la Fábrica y recibirás su campera en cuyo interior hallarás su tarjeta de identificación.

8. Entrada a la Fábrica

Hablá con el guardia y mostrale la tarjeta para que te permita entrar.

9. La Fábrica

Habla con la operadora y decile que trabajás para la compañía de seguros de la fábrica, y que necesitás pegar una ojeada. Tomá el ascensor de la derecha, y andá al primer piso.



Buscá en los dos cuartos que allí hay. En el primero fijate en el escritorio, donde encontrarás los FOSFOROS. En el segundo, mirá en el papel del escritorio y agarrá un CLIP.

Luego andá al cuarto piso. Entrá al cuarto que está bien a la izquierda y agarrá los GUANTES, que se encuentran cerca de la planta.

Abandoná el cuarto, andá al segundo piso. Seleccioná los GUANTES y ponételos.

Sacá el enchufe de la pared y poné el CLIP en su lugar para crear un corto circuito. Entrá al cuarto y usá los FOSFOROS en el tacho de basura.

Andá al tercer piso, entrá al gabinete de seguridad y agarrá la tarjeta magnética. Luego, andate antes de que vuelvan los guardias. Usá la tarjeta en la ranura del ascensor para abrir un pasaje secreto detrás del mismo.

En este cuarto secreto hay otra ranura a la derecha. Usá la tarjeta de nuevo, entrá por el tubo y estarás en un submarino.

• Capitulo 4 : Subacuático

1. Submarino

Seguí estas direcciones para alcanzar la base secreta: Norte, Norte, Este, Norte, Norte, Oeste, Norte.

Cuando lo consigas, serás capturado y puesto en una celda.

2. Celda

Después de que BERNIE se vaya, buscá en el tacho de basura y encontrarás un anillo de oro con un diamante. Usá el diamante en el rayo láser del medio, luego entrarás a la celda de la derecha. Abrí el ataúd y metete. Un asistente vendrá para llevarte al Depósito.

3. Los Contenedores

Agarrá el FRASCO AZUL y la BOTELLA DE GAS (la que tiene la insignia de veneno), que están sobre el escritorio. Buscá en la estantería y encontrarás una JERINGA.

Mirá en los contenedores, en el interior de uno de ellos encontrarás el cuerpo de SAMANTHA. Empujá el interruptor y este será teletransportado hacia otro cuarto. Abrí la puerta, y preparate para jugar de nuevo al ¡Wolfenstein 3D! (o algo así).

4. El Cuarto de Turbinas

Desde esta perspectiva 3D, dejá el sector 4 y andá hasta el sector 2, entrá por la escotilla que se encuentra al frente, presionando la barra. Empujá los dos interruptores rojos para detener las turbinas. Usá el contenido del FRASCO AZUL, que está en el inventario y que te hará inmune.

Ahora, usá la BOTELLA DE GAS en la ranura del medio del cuarto. Empujá de nuevo los interruptores para activar las turbinas, y desparramar el gas venenoso por toda la base.



5. El Laboratorio

Andá al laboratorio, que está en el sector 1, usando la escotilla. Seleccioná la JERINGA y usala para llenarla con tu propia sangre. Ponela en la RANURA de la máquina que allí se encuentra.

Esto hará un clon de HOPKINS, pero tu doble será aniquilado inmediatamente por el gas y enviado hacia el cielo.

6. El Cielo

Controlando al clon de HOPKINS, hablá con el hombre con un cuchillo en su pecho. Preguntale si te los presta. Andá dos pantallas a la derecha hasta encontrar a SAMANTHA, tu novia. Hablale y decile que la pensás regresar a la tierra.

7. El Cuarto de Resurrección

Hacé un click en el pequeño ícono con la cara de HOPKINS para volver a controlar al verdadero. Entrá al cuarto de resurrección, en el sector 03 y verás el cuerpo de SAMANTHA unido a un extraño artefacto.

Presioná el interruptor y la máquina la volverá a la vida. A partir de ahora podrás controlar a dos HOPKINS y a SAMANTHA.

8. El Domo

Llevá de a uno por vez a SAMANTHA y a HOPKINS al cuarto del Domo (en el sector 1 a la derecha, usando como siempre, la escotilla). Pulsa simultáneamente los interruptores que allí se encuentran para que se mueva la placa de metal, dejando libre el acceso al túnel.

9. El Cielo

Antes de meterte al túnel, seleccioná al clon de HOPKINS para que con el CUCHILLO, que le prestaron, corte el cable del teletransportador.

10. BERNIE'S ROOM

Volviendo a controlar al verdadero HOPKINS saltá al interior del túnel y simplemente mirá la secuencia final.

EGIPTO 1156 a.C.

LA TUMBA DEL FARAON

La solución completa de la última aventura de Cryo Interactive Entertainment

Por Bibiana Nieves Montero

En mi primera colaboración con la revista les ofreceré la solución a esta aventura de intriga y suspenso, ambientada en el ámbito casi legendario del Egipto Antiguo.

Al empezar el juego te encontrarás en el Valle de los Reyes, el lugar donde han sido enterrados todos los Faraones posteriores al Imperio Antiguo, época en la cual se construyeron las Pirámides. Lo primero que debes hacer es un giro de 360º, con lo cual verás que hay distintos lugares adonde ir, pero que eso no te preocupe, ya que el desarrollo del juego te irá habilitando la entrada a cada uno de estos lugares. A continuación, te aparecerán cada una de las soluciones de estos sitios en el orden en que irán apareciendo.

• TUMBA DE SETI

Hablar con Montmés, quien te dará una antorcha para bajar a la tumba. Colocar la antorcha sobre la entrada de la tumba, lo cual te permitirá bajar a la misma. Una vez





en ella recuerda que es importante mirar todos los gráficos de la pared, los cuales te servirán para solucionar varias cosas en el juego, y también para completar la carta en tu poder. Dar un paso hacia delante, dar una vuelta de 180º y mirar hacia la derecha. Encontrarás un gráfico Cartoreches del Faraón Seti I. Dar ahora un giro hacia la izquierda donde encontrarás un tablón. Seguir hacia adelante tres pasos más. Mirar hacia arriba y a la derecha, donde hay un gráfico Nudo-tit y a la izquierda uno Pilar-djed. Seguir dos pasos más hacia delante y mirar hacia la derecha, en la pared verás el Ojo-oudjat. Seguir un paso más y al final del pasillo colocar la tabla que agarraste anteriormente, de lo contrario caerás en un pozo y morirás. Dar cuatro pasos adelante, pasarás por un cuarto de columnas rojas y llegarás a un cuarto de columnas blancas con jeroglíficos. Entrar al mismo y dirigirse hacia la derecha un paso, luego hacia la izquierda dos pasos, y nuevamente un paso hacia la izquierda. Encontrarás un bastón, agarralo. Mirando a la columna donde se encontraba el bastón, girá a la derecha y da dos pasos hasta encontrarte con la salida.

Entrando por la puerta que tenés enfrente, da tres pasos hacia adelante y encontrarás la entrada de las columnas rojas. Girá hacia la derecha y da un paso, girá hacia tu izquierda y te encontrarás con la pintura de Phat. Mirala y colocá el mensaje codificado sobre ella, eso le agregará un dibujo a la misma. Luego salí de la pintura por la izquierda, donde te encontrarás con unas escaleras. Bajá por las mismas, ahí verás una entrada, da cinco pasos hacia adelante y uno hacia la derecha. Habrá una abertura en la pared. Entrá por la misma. En el suelo hay una serpiente, colocá el palo sobre ella. Cuando la mates habrás encontrado un amuleto, tomalo, salí de esa habitación, girá hacia la derecha y andá a hablar con los hombres, pero antes entrá en la tumba derrumbada, en donde encontrarás el Ostracón. Tomalo, salí de la tumba, y mirá hacia arriba las pinturas Cosmogonía Egipcia. Luego hablá con Imennakht y mostrale el amuleto. El te dirá que es de un hombre del pueblo llamado Hori, mostrale el Ostracón y te va a dar un anillo que te servirá para entrar en el pueblo como salvoconducto. Aquí ya habrás terminado, salí de





la tumba, hablá nuevamente con Montmés y te darán la lista de asistencia. Hecho esto volverás al Valle de los Reyes, donde se te habilitará la entrada al pueblo de Deir el Medineh. Dirigíte allí.

PUEBLO DE DEIR EL MEDINEH

Hablá con Pentaur, y dale el anillo para poder entrar al pueblo. Una vez que te deje pasar podés tocar todas las puertas pero las más importantes son las escritas más adelante. Da tres pasos hacia delante y tocá la puerta de tu izquierda, hablá con el obrero poco despierto y preguntale donde se encuentra la casa de Hori. El mismo te dirá que tiene una escritura, seguir hacia delante dos pasos más y a tu izquierda verás una puerta. Entra por ella, seguí adelante y verás dos puertas, una a tu derecha y otra a tu izquierda. En la de la derecha podrás encontrar el encendedor y la estopa, y en la de la izquierda encontrarás la cabecera grabada. Mirala y poné la carta sobre ella, esto también te completará el dibujo. Salí de la casa, girá a la izquierda, caminá un paso más y a tu derecha encontrarás al final del pasillo a Penmenefer. Hablá con él, y preguntale cómo encontrar la casa de Hori. Volvé al camino principal, girá a la derecha, da un paso, luego girá a la izquierda; donde a tus espaldas encontrarás una escalera. Tomala, volvé al camino principal, girá a la izquierda y andá hasta el final. Luego dirigete hacia la derecha, en donde encontrarás a Tabernera. Hablá con ella pero no tomes cerveza. Usá la escalera al costado de la casa que tiene la inscripción en su puerta.



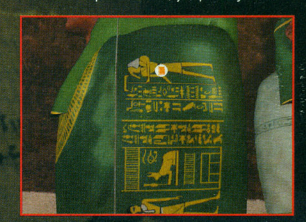
Subí. Tabernera gritará, dale el anillo de oro y desaparecerá. Volvé a subir hasta llegar al interior de la casa de Hori, andá hacia la otra habitación, girá a la izquierda y da un paso hasta la cama empotrada. Mirá y usá el Ostracón, salí, andá hacia la izquierda a la otra habitación y mirá el cesto. Abrilo y usá la parte del amuleto que tenés con el de la cesta, salí y andá hacia delante, a la izquierda estará el nicho de Lacario. Sacá la estatua y debajo encontrarás la urna de plata robada, guardala. Luego mirá el sillón de piedra, retirá el paño que la cubre y dirigite hacia abajo, es la entrada a una cueva secreta. Allí encontrarás el cadáver de Hori. Sacale de entre sus manos el papiro del collar de siete nudos, y volvé a salir de la casa. Andá a hablar con Penmefer (el que se encuentra en el pasillo), contale lo sucedido, mostrale el collar y dale la urna de plata. Penmefer se la quedará. Volvé hasta la casa de Hori y girá a la izquierda dos pasos, a la izquierda encontrarás a un viejo. Hablá con él y abandoná la casa de Hori. Volvé a entrar a la misma, regresá al lugar donde viste al viejo y verás que se ha ido. Mirá la puerta, en la parte de arriba encontrarás un alfiler. Usalo sobre el hilo que sale de la puerta y entrá a la casa, tomá la lámpara que se encuentra frente tuyo. Girá a la derecha, luego a la izquierda, pasando por la abertura de la puerta. Luego desde allí volvé a entrar por donde saliste y llegarás a una habitación oscura. Usá la lámpara con el encendedor y encontrarás el cofre para Oshebtis. Tomalo y volvé a salir, pero esta vez deberás irte por la puerta que se encuentra al frente. Encontrarás otra puerta que te llevará directamente a la puerta de salida de la casa. Salí de la misma. Notarás que ya está oscureciendo. Andá hasta el lugar donde estaba Penmefer. El no estará allí, por lo cual deberás ir hasta el final del pasillo y golpear la puerta de la izquierda. Allí encontrarás a Imennakht, mostrale el cofre y él te dirá lo que tenés que hacer. Utilizá el puño sobre la Estera, con lo cual dormirás y soñarás. Con esto has terminado en el pueblo, y en el Valle de los Reyes te aparecerá el acceso al Taller de los Embalsamadores, hacia allí te dirigirás.

TALLER DE LOS EMBALSAMADORES

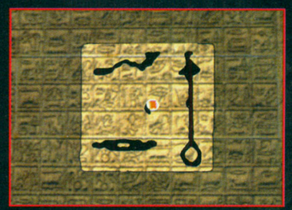
Entrá, caminá hacia la derecha, y luego hacia la puerta del fondo a la derecha. Golpea la puerta y hablá con el embalsamador. Dale el cofre, mientras él esté revisando el cofre podés entrar. Seguí hasta la siguiente habitación de la derecha, caminá un paso hacia adelante y uno a la izquierda. Te encontrarás con los cadáveres,



destapá el de la derecha y colocá el collar que llevás en tu inventario sobre el collar del cadáver. Guardalo y hablá con el embalsamador que te está mirando desde atrás. El te dará dinero, seguilo hasta la siguiente habitación que se encuentra enfrente tuyo, y él te pedirá que elijas cuatro amuletos. Elegí los siguientes: ojo-oudjat - pilar-djed - pequeña columna ouadj - Nudo-tit. Guardalos en tu inventario. Luego él te pedirá que los coloques en forma correcta en los cuadrados de la parte superior de la mesa. Una vez hecho esto salí por la puerta de la derecha detrás tuyo, y dirigite hacia el final de la habitación donde verás un sarcófago verde. Mirá la escritura Heri, poné la carta sobre ella, y salí por la puerta de la izquierda (es muy importante que no revises nada de lo que está allí , ya que hay cosas



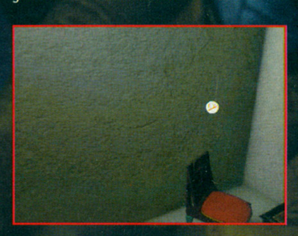
robadas, las cuales tomarás y nunca podrás salir de este lugar). Al salir por la puerta irás directamente al entierro, en donde ayudarás a guardar los tesoros del muerto; pero por un derrumbe quedarás encerrado. Usá el encendedor sobre la lámpara de pie, tomá el boomerang y el cuchillo que están sobre la silla. A tu izquierda hay una piedra floja en la pared, usa el cuchillo allí. Salí por el túnel, luego seguí hacia adelante un paso y girá a la derecha hasta salir a la intemperie. A la derecha se encontrará una mujer llorando, hablá con ella. Te hablará dándote unos acertijos que son unos casilleros para elegir. Elegí el número ocho, miralo y



sobre el casillero poné la carta que se completará más. Salí, hablá nuevamente con la mujer, y mostrale la carta, diciéndole el nombre del culpable. Con esto has terminado en este lugar, y podrás ir a la casa de Panehesy.

CASA DE PANEHESY

Hablá con el guardián, y, aprovechando que no es muy inteligente, decile los nombres incorrectos y recompensalo con las monedas ganadas anteriormente. Andá un paso hacia delante, y luego uno hacia la derecha. Encontrarás una puerta pero esta no se abrirá, por lo cual girarás otra vez hacia la derecha y luego a la izquierda. Allí verás otra puerta. Entrá. Te dispararán flechas. Usá el boomerang contra el arquero que está enfrente tuyo, unos 30 grados a la derecha, matándolo. Una vez hecho esto, girá hacia la izquierda un paso, a la izquierda hay una puerta. Entrá, encontrarás una galería, y frente a ella una puerta; pero primero deberás ir a la otra galería que está a la derecha, donde también hay varias puertas. Entrá a la galería y girá a la izquierda, verás una puerta por donde deberás entrar. Llegarás a una habitación parecida a una cocina. Recogé el cuenco que se encuentra en el suelo, salí y volvé a la primera galería. Dirigete a la puerta de la derecha, entrá y escucharás un gato, poné el cuenco sobre el piso, y el gato vendrá a tomar leche. Miralo y toma el anillo abierto que tiene en la oreja, mirá la pared por encima de la posición del gato, habrá una grieta. Usá el anillo abierto allí. Tomá la



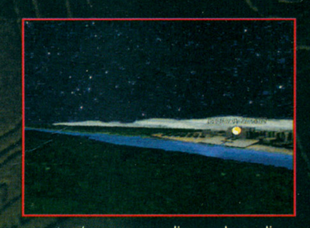
encuadra de marfil y guardala, ahora volvé a la otra galería y entrá en la primera puerta de la izquierda, pasando junto a la sirviente. Encontrarás tres aberturas. Entrá por la primera empezando a contar desde la derecha. Entrarás en el primer vestíbulo. Pasá al segundo vestíbulo, en donde encontrarás una túnica. Salí por la derecha nuevamente, habrá otras tres aberturas, andá hacia la segunda contando desde la izquierda, allí encontrarás un tubo kohl. Tomá el espejo y usá el tubo de kohl en la cara. Salí, entrá en la tercera habitación, allí encontrarás una peluca y un collar-ousekh. Recogelos y volvé a la habitación del espejo, ponete la peluca mirándote al espejo. Salí a la galería, y dale el collar a la sirviente para que te lo coloque. Subí las escaleras hasta la fiesta. Hablá con la mujer noble (si querés podés hablar con Ptahemheb y el noble pero no es necesario). Andá a la terraza y mirá el juego de senet, colocá la pieza de marfil en el agujero negro donde falta la pieza. Ahora marcá la clave que es: HERI - PEDJET- PTAH - NEFER, y se abrirá un compartimento secreto. Miralo, te dará el mapa



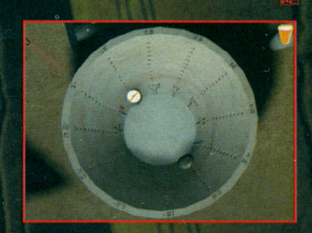
de la sala Hipostila. Allí te invitarán a jugar (si querés aprender el juego podés leer el readme que se encuentra en el cd). Ganando o perdiendo el juego te matarán de todas formas, por lo cual eso no tiene importancia. Al terminar el juego escapá saltando por la terraza, detrás tuyo. Has terminado en la casa de Panehesy, con lo cual podrás ir al dominio de Amon-Ra.

DOMINIO DE AMON-RA

Hablá con Aamert, que está atrás tuyo. Volveé a hablarle y ella te dirá cómo entrar al recinto sagrado. Seguí derecho hacia las palmeras. Una vez dentro del templo volvé a hablar con Aamert pero sólo una vez. Mirando a Aamert, girá a la derecha y da un paso, luego otra vez girá a la derecha y da tres pasos hasta encontrarte con una columna de frente, tomá por el lado izquierdo de la misma haciendo un paso. Te



encontrarás con una media pared y media columna, luego girá a la derecha y da cuatro pasos hasta dar con una pared, allí girá a la izquierda y da un paso, encontrarás la entrada al templo sagrado. Recorré los pasillos y al encontrar las escaleras subí por ellas hasta dar con la terraza en donde se encuentra el sacerdote del reloj. El mismo te dará el instrumento Mekhet, usalo sobre el ayudante que está meditando en la terraza, guardalo después y bajá por las escaleras. Encontrarás una puerta, entrá y hablá con el sacerdote. Recogé la copa que está en el piso, mirá la Clepsidra, salí y volvé a hablar con el sacerdote hasta que se vaya. Al irse el sacerdote, mirá nuevamente la Clepsidra, usá la copa para retirar el agua; y con el cuchillo raspá la piedra del costado. Tomá el amuleto que se descubre luego de raspar. A la derecha aparecerá un vaso con agua que es un indicador del tiempo que te queda para encontrar el último amuleto, por lo cual apurate y bajá las escaleras hasta la entrada del templo, allí doblá hacia tu derecha y caminá derecho hasta el final del pasillo, luego girá un paso a la derecha. Verás la primera columna derecha agrietada en la parte inferior, poné el puño ahí y tomá el amuleto, dejá que se temine el tiempo del vaso de agua y te llevarán delante de Ptahnfer, o bien buscá por los pasillos al guardián que se ve desde la salida del templo. Una vez delante de Ptahnfer tendrás que demostrar que él es el culpable poniendo el puño delante de él, una vez que quede a la vista la pechera, colocá los dos amuletos en el orden en que los encontraste. Con esto habrás ganado el juego.



ACCION / ARCADES

Incoming

Primero tipear **NUMBERONEDACRESTREET** en el menú principal, para que aparezca uno nuevo donde podremos elegir varios cheats, incluyendo 5 nuevos niveles secretos.

Además, manteniendo presionado **SHIFT** tipeamos:

WIREWEWAITING - Desactiva las texturas
WHATSTHEPOINT - Cambia los gráficos a puntos
SOLIDASAROCK - Invulnerabilidad
FLATBROKE - Sin sombras
GOURAUD - Encendido de modo Gouraud
OLDMACDONALD - Misión: Proteger la granja de ¡vacas saltarinas!
FLYMETOTHEMOON - Misión: Carrera en la luna
HAVEALL - Todo, todo ¡todo!
SUPERDAISY - Los mato a todos de un tiro
SUPERSHOOT - Idem SUPERDAISY
INVUNERABILITY - Idem
INFINITELIVES - Vidas infinitas
INFINITEWEAPONS - Armas infinitas
MASTEROFTHEUNIVERSE - Texturas encendidas y apagadas

Al habilitar los trucos, las teclas de función pasan a tener algunas "funciones" bastante tramposas

F2 Blanco fácil
F3 Invencible
F4 Vidas infinitas
F5 Armas infinitas
F6 Bombas
F7 Salir
F8 Graba la posición
F9 Carga la posición
F10 Cuadros de espera encendidos/apagados
F11 Recomenzar

Outwars

Nuevos códigos, tipearlos mientras jugamos:

FRAMERATE - Cuadros por segundo
PHANTOM - Espiamos las criaturas usando las teclas F11 y F12
TIMEWARP - Quita el tiempo de las misiones que lo poseen
WEAPONCAM - Sigue los disparos de nuestras armas
SINGLETRAC - Muestra un mensaje
JUMPOASIS - Directamente al nivel Oasis
JUMPANUBIS - Directamente al nivel Anubis
JUMPRAGNAROK - Directamente al nivel Ragnarok
JUMPJUGGERNAUT - Directamente al nivel Juggernaut
JUMPDEAD - Directamente al último nivel
SHOWALL - Muestra el mapa completo

Powerboat Racing

Para poner como password:

FAN - Catamaranes (Minnow)
DIP - Catamaranes (Pike)

Para poner como nombre:

SML - Botes pequeños
BIG - Modo Cabeza Grande
POW - Modo Motor Grande
BAA - Corre por nosotros
WIN - Siempre ganadores

ESTRATEGICOS

Commandos: Behind The Enemy Lines

Tipeamos **1982GONZO** durante el juego. Si no funciona probamos con **GONZO1982**, para habilitar las siguientes opciones:

SHIFT+V: Ubicar usuario
SHIFT+X: Teletransportar a un commando (éste se ubica en el puntero del mouse)
CTRL+I: Invencible
CTRL+SHIFT+N: Termina la misión

DEPORTES

Triple Play 99

Hace unos meses, les brindamos unos cuantos trucos para este sensacional juego de baseball, ahora le llega el turno a tres estadios ocultos que podremos utilizar si seguimos las instrucciones descriptas a continuación.
Para que funcionen deberemos tener apagada la opción "User Records".

En el menú en el que se seleccionan los estadios hacer lo siguiente:

1) Avanzar a través de las opciones hacia la derecha, hasta que Houston esté en la esquina superior izquierda.
2) Trazando una línea en diagonal hacia abajo y a la derecha, hacer click con el Mouse primero en Houston, luego en el estadio del medio y luego en el de abajo a la derecha.
3) Ahora en una línea en diagonal hacia arriba y a la derecha, clickear en el estadio de abajo a la izquierda, luego en el del medio y luego en el de arriba a la derecha.
4) Escucharás que una voz dice "Triple Play", ahora podés seguir moviéndote en el menú de selección de estadios otra vez hacia la derecha y verás los tres nuevos, que son: Un estadio grecorromano, un estadio futurista en Vancouver y por último un estadio urbano genérico.

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

UN POCO GRANDE PARA LOS JUEGUITOS

Queridos amigos de XTREME PC:

Qué digo amigos, Maestros. Qué digo Maestros, Ustedes son los YODA de los juegos para PC:

Me decidí a escribir esta carta por mi vieja; sí, por mi vieja, me tiene cansado diciéndome "Nene no estás un poco grande para los jueguitos". Jueguitos, qué jueguitos, yo la dejaría 3 años con el Tomb Raider 2 a ver si se lo termina y después hablamos, jueguitos.

En cambio mi viejo es un poco más piola ya que juega a uno que otro (se terminó el Virtua Cop 2 y ahora le está dando duro al House of the Dead).

Así que ya saben cualquiera que comparta mi opinión en relación Madre-PC que no se pierdan.

También les digo que tengo una Pentium II 300 MHz con una Monster 3D II y algunas preguntas: 1) ¿Es más poderoso el Lith Tech Engine el del Unreal o el del Trespasser? 2) ¿Por qué el Trespasser anda lento con una Voodoo 2 y una Pentium 300? 3) ¿Está en producción el Warcraft 3? 4) Me gustan los juegos de carreras (el NFS3 es espectacular), quisiera comprarme algún otro ¿El Grand Prix Legend estaría bien?

Aguante XTREME PC

Franco Rivero
San Miguel del Monte

1) Creo que el del Unreal es el engine más flexible, aunque los desarrolladores le siguen haciendo ciertos retoques. 2) Porque tiene requerimientos un tanto altos. A mí personalmente me parece que se les fué un poco la mano. 3) No tenemos información disponible, no bien sepamos algo te lo vamos a contar. 4) Está más que bien.

100% QUAKE

Hola, antes que nada quiero felicitarlos por la revista, y comentarles sobre mi página de internet, llamada 100% Quake. La idea de la página es brindar noticias diarias en castellano sobre todos los juegos 3D, del estilo del Quake. Aparte de la sección de noticias tengo un Forum y muchas otras secciones, como las de Servidores, Clanes (argentinos de Quake 2) y Reviews por mencionar unos pocos (en total son 13 secciones).

Realmente me agradaría mucho que la visitaran y me dieran su opinión.

Dirección de 100%Quake:
http://www.onlineclub.com/100quake/

Patricio Marín
m_pato@hotmail.com

EL GRAN MACHO ARGENTINO

Mis muy estimados Editores/Redactores/Lectores de XTREME PC:

Por ser mi primera carta tiene que tener alabanzas.

Alabanzas: A los editores: por poner en marcha esta idea (Revista de Juegos hecha en Argentina). A los redactores: Por sus conocimientos, por la claridad del lenguaje que usan y por sus opiniones personales. A los lectores: Porque se podría hacer una revista solamente con los mensajes que mandan, muy divertidos (incluyendo las peleas, críticas muy feas, comparaciones y preguntas locas).

La primera ves que la ví (la XTPC) mi diarero (y amigo, Osvaldo) me dijo, llevátela y mañana me la traés. Cabe aclarar que yo estaba comprando una Española que salía 10 mangos (con CD), estaba atrasada 3 o 4 meses y hacía 2 meses que no salía el "nuevo" número. Estaba loco.

Ya había probado con la ¿competencia? y quede asqueado (es lo que me obligó a comprar la española), las yanquis ni hablar, salían 18 mangos (¿Quién le explica eso a mi señora esposa?) y atrasadas para colmo.

Bien, cuando ojeo la XTPC (la Nro 1), la empiezo a revisar por todas partes, porque no era argentina, no podía ser argentina, SI ES ARGENTINA, AL FIN ALGUIEN SE AVIVO. Por supuesto, al otro día conminé al diarero (so pena de perder a un amigo) para que me la guarde.

Disculpen si me mando alguna.

Soy un lector asiduo de revistas y libros, como ser Ser Padres Hoy, Cazador (historieta), Inrockuptibles y The National Geographic (en éstas dos últimas estoy suscripto), así que si en futuros E-Mail que yo les mande les digo cosas como "Me gusto mucho la nota sobre el Ocelote en celo" o preguntas como "La nena no hace caca ¿qué hago?" ustedes sabrán entender que ese día desayuné grapa caliente.

No todas son rosas en el jardin del señor.

Hay un par de críticas que tengo que hacerles, pero no son importantes.

Cuando hicieron lo del EA3 o E3 (no me acuerdo y no tengo ganas de buscar la revista) se que laburaron como unos burros, porque los errores que tenia la redacción de ese número eran incontables.

No les mandé mi primer E-Mail en esa oportunidad porque más que hablar mal de ustedes, todo eso los hacía quedar bien, pero claro, porque quiere decir que escribieron como animales para informarnos a nosotros y yo les doy mil gracias por ello. Pero lo que no tengo que perdonar son esta clase de errores, en la nota del Dune 2000 dicen "la especia melange", ¡NO!, es la melange lo

que alarga la vida y la "Spice" es lo que se recolecta, pero no existe la "especia melange" y no sirve solamente para alargar la vida y doblar el espacio, tambien lo usan en su ritual Benne Geserit (creo que se escribía asi) para convertirse en reverendas Madres (Aprendemos como aprender). Otra cosa, los ingenieros son innesesarios, por que los soldaditos (en el Dune II) podían tomar estructuras.

Después en la nota de Star Wars dicen que son los primeros en darle semejante dimensión a la SF, pero perdón, teniendo en cuenta que era de una calidad inferior (ya que trataba de una serie) ya se tenía el concepto de nave gigantesca en Star Trek (yo no soy fanático, ojota).

Si, si, ya sé, hay mucha calidad de diferencia, pero, Star Trek lo hicieron mucho antes que Star Wars y el presupuesto para una serie es inferior (muy inferior) al de una película, si esto no hubiese sido tal vez la historia hubiese cambiado antes.

Para aclarar dudas, yo más bien soy fanático de Babilonia 5, pero me gusta ser imparcial.

Se avivaron otros.

Aparentemente el tema de las revistas españolas atrasadas es el siguiente, las revistas salen en la madre patria con normalidad, quedan algunas y son devueltas (igual que acá), entonces, con la típica viveza criolla las compran por kilos como rezago, y haciendo la argentinada, las venden acá. Total no tenían competencia (ojo, dije no tenían).

El éxito que Uds. tienen es muy claro, el día que sale la revista yo la compro y veo un pilón de las mismas (10 + o -) a los dos o tres días a mi quiosquero le queda UNA SOLA. Demás está decir que después de tan aberrante descubrimiento, le hice jurar por la madre, la hermana, la esposa y su hija, que cuando saliera la próxima me la guarde, que no espere a que yo vaya a comprarla, por las dudas.

Muy lindo el formato librito, pero muy poco práctico, la revista perdió maleabilidad y resistencia, ejemplo: yo voy a mi trabajo en subte y este a veces se enyena un poquito, yo que aprovecho el tiempo de recorrido para leer el otro día me estamparon una viejita contra la revista y medio como que se empezaron a despegar algunas hojas, una lástima.

Saludos.

Omar G.L. Munarriz
Gran Macho Argentino
omarcito@netizen.com.ar

GABRIELA Y OPHELIA

Hola amigos de XTREME PC, me llamo Gabriela F. Callini y, como todos los felicito por hacer la mejor revista del mercado para PC. Tal vez estén sorprendidos porque es una mujer la que escribe (¡y qué mujer!), tengo 17 años, (de los cuales 10 los llevo jugando a los videos) y aunque a mis amigas no les guste, voy a seguir jugando a la PC porque

me apasionan los juegos, quieran o no, y gracias a ustedes mi emoción por la compu es cada vez mayor (ojo, que no los estoy culpando, sino que se los agradezco).

Bueno, ahora pasemos a lo técnico (ya que de esto tengo mucha cancha) 1) Hace poco que tengo mi chiche nuevo (C.L. 3D Blaster Voodoo2) y que complementando a mi P200 MMX 64 MB HD 4.3, forman a mi querida hermana "Ophelia"; les pregunto: 1) ¿Cómo hago para que me agarren la placa los juegos Croc y Gex 2, ya que en el Croc dan la opción para 3Dfx1 (la cual no anda) y en el Gex2 aparece toda la pantalla rayada y con un chillido? 2) En la nota en la cual describían a la 3DB V2 y a la Monster 3D II, decían que por cuestiones de drivers (o controladores, que es lo mismo) la Monster de 8 MB era igual de rápida que la 3DB V2 de 12 MB. ¿Se pueden conseguir drivers para optimizar mi placa (que es de 12 MB, por si no se los dije)? ¿Cuál es la mejor forma de sacarle el jugo a la placa de Creative? 3) Ultima, dentro de poco actualizo mi PC, y como leí que el nuevo K62 3D Now! es más ligero que el Pentium II, estoy esperando a ver en alguna revista comparaciones para saber cual comprar, ¿Podrían ser ustedes los que hagan una comparación? (ya que es su revista en la cual confío), entre el Pentium II, el Pentium II Celeron y el K6 II 3D Now! (por lo menos en lo que concierne a los juegos 3D?).

Entonces me despido con un gran beso y ¡LOS AMO! por hacer la mejor revista del mercado (ups, creo que ya lo dije). Porfi, contesten las preguntas que mi vida depende de ustedes. Bye bye!

PD1: Luciano Fernández ¡DAME PELOTA! (que fina)

PD2: Y un saludo a los POTROS de Monte a quienes también les digo ¡LOS AMO! (que cariñosa)

Bueno, ahora sí, hasta la próxima carta, y ojo, no piensen mal de mí, ¿eh?

Ah! Me olvidaba, un saludo a los PANCHOS de La Plata!!!

Gabriela Callini
La Plata

1) Si tenés internet tendrías que fijarte en las páginas las compañías correspondientes para ver si tienen un patch para solucionar este problema con la Voodoo2. 2) La mejor solución es bajar (también de internet, por supuesto) los últimos drivers de tu placa 3D. La dirección es www.soundblaster.com 3) Ya se le ha enviado la duda a la gente encargada de hardware. De todas formas yo te voy adelantando que el mejor chip de los tres es obviamente el Pentium II.

EL MEJOR TRUCO DEL MES

Lords of XtremePC:

Hola, me llamo Matías y es la primera vez que le mando una carta o e-mail a una revista (tal vez porque es la primera vez que descubro un truco), bueno, el tema es así:

En la pantalla que aparece cuando insertás el CD de Hardwar, andá a la opción "Controller" y elegí mouse o joystick, en la opción "buttons" asigná el botón que prefieras a la función "God Hangar", ahora, cada vez que presiones el botón que elegiste durante el vuelo vas a ser teletransportado a un hangar secreto en "Downtown" en donde, aparte de poder comprar cosas que no hay en ningún otro lugar (como la "Fusion Cell") vas a poder acceder a una opción titulada "God Menu" en donde podés obtener todo el dinero que quieras, adelantar el tiempo, teletransportarte a CUALQUIER hangar o "Lighwell", saltar a algún otro evento del juego y, por último, ver cualquier escena de video del mismo.

PD1: Realmente deberían poner en los reviews un recuadro con un resúmen de uno o dos juegos parecidos al del review ya que cuando mencionaron el Elite en el review del Hardwar yo no tenía idea de que juego estaban hablando.

PD2: Deberían ofrecer un reconocimiento al mejor truco del mes (modestia aparte).

Matías Jorge Duples
matiasdu@hotmail.com

¡Gracias por el truco Matías! Como podrás ver, ¿Qué mejor reconocimiento que estar en estas gloriosas páginas (las del Correo, of course) gracias al maravilloso truco que nos enviaste? No, gracias a todos los que nos envían trucos todos los meses, que lamentablemente no se pueden poner todos por la consabida razón del espacio.

LOS JUEGOS DEL AÑO

Perfecta, adorada e inmejorable XtremePC:

No les digo más para ser breve pero creo que se merecen felicitaciones por su excelente trabajo, por criar más de un año a esta increíble revista argentina. Al principio pensaba hacerme pasar por mina así me publicaban la carta seguro pero iba a resultar un insulto. Aquí estoy, Martín desde Rosario les habla y voy a darles su promedio: 99,9% ; se preguntarán dónde está el 0,1% faltante, bueno si una falla les tengo que encontrar es en que a las previews no les ponen qué requerimientos van a tener los juegos y les digo que es un aspecto que me re importa.

A vos, a vos Ramiro Paz te digo que si la revista no cumple con las expectativas que vos esperabas comprate otra (Micromanía) y dejáte de joder. Ahora sí voy a las preguntas: 1) En cuanto al Heart of Darkness opino que es un excelente juego aunque muy fácil y les pido que me den algunos trucos (mentira, todos); ¿creen que pueda ser el juego del año? Y me podrían decir porqué no me funcionan las cinemáticas (posibles causas). 2) En cuanto al Commandos, ¿habrá una segunda parte y creen que esté sea el juego del año? 3) Escuché por ahí algo del Mortal Kombat 5, ¿saben algo? 4) Coincido con Alejo Montaldo en lo de los posters, sería una idea genial. 5) ¿La gente de Electronic Arts diseñaron la web del NFS3 para bajarse autos o también para pistas nuevas? 6) ¿Hasta dónde piensan llegar las empresas en el aspecto de los gráficos, me refiero a si va a frenar o qué es lo que piensan lograr si lo que se puede ver en la actualidad roza la perfección creo yo? 7) Vi la preview del Asghan en el número 13 y me pareció un juego que promete, decía que iba a tener pocos requerimientos pero cuáles son éstos. 8) En el comentario especial sobre emuladores del Número 12 mencionaban al callus que lo conozco y me gusta mucho, pero no mencionaban la web del mismo, podrían decírmela y también decirme dónde puedo conseguir sus juegos.

Sin más que decirles les agradezco y los saludo yo.

Martinchou - Rosario
Riveira@arnet.com.ar

1) El juego es muy excelente, habrá que ver lo que opina la gente. Con respecto a las secuencias cinemáticas la verdad es que no tengo idea. De todas formas deberías ver que tengas bien instalado el Direct X 6.0 y algún programejo que el juego tenga para pasar los videos como el de Intel. 2) Sí, seguro que se está preparando una segunda parte, pero antes va a haber disponible un disco de datos. Lo otro te digo lo mismo que en la respuesta número 1. 3) Es un plan que está en carpeta, ya que los desarrolladores de la saga Mortal Kombat tienen planeado sacar otro juego de lucha antes, y luego dedicarse de lleno al Mortal Kombat 5 para 1999. 5) Por el momento es para bajarse autos. Hay que ver que pide la gente. 6) Mejorar todo el tiempo, para que un día no te des cuenta si estámos viviendo realmente o somos parte de un jueguito en la PC de otro :) 7) Con esto te contesto también algo que comentabas más arriba en tu carta: Es técnicamente imposible colocar los requerimientos de un juego que va a salir, ya que los datos de qué necesita para correr son modificados constantemente por la compañía que desarrolla el programa. 8) La página del Callus es www.davesclassics.com

HALF LIFE OEM

XTREME PC:

Mi nombre es Lucas; tengo 15 años y es la primera vez que escribo a una revista de juegos para PC. Tengo el Half Life y la verdad que el juego me parece muy bueno. Lamentablemente, les escribo porque tengo una duda en el juego.

Mi duda se encuentra en el nivel "We've got hostiles", en donde hay un helicóptero. No sé que hacer porque bajo la puerta hacia el sótano, luego liquido un par de enemigos y después de un tiempo se pone negra la pantalla y vuelve al menú principal. No sé si es que pierdo o que es mi CD-ROM. Por favor quisiera que me respondiesen a la brevedad ya que si la falla es del CD-ROM lo cambiaría lo antes posible.

Desde ya les estoy muy agradecido ya que considero necesaria su ayuda.

Lucas Tomás Besse
Florida - Buenos Aires

No, Lucas, el CD-ROM está bien. Lo que pasa es que vos tenés una versión OEM del Half Life que viene con algunas placas aceleradas de las nuevas, y sólo contiene el primer día, que termina de la manera que vos comentás.

OVERCLOCKING

Hola nuevamente XTPC:

Hoy les escribo porque mencionaron algo respecto al overclock del Celeron 300A (La primer revista que veo a excepción de MaximumPC que no desmerece esta práctica BIEN CHE!!!!) al lector Enrique. Me considero un overclocker un tanto

experimentado ya que arranqué con esto desde la 486 DX2 y de ahí en más con decenas de cambios de micros creo que hasta la fecha no he corrido un chip bajo especificaciones. Mis mejores logros fueron mi anterior Celeron 266 (serie SL2QG) corriendo a 412Mhz, y actualmente mi máquina (que se llama KADORNA) es un P2 300 (serie SL2YK) corriendo a 463Mhz (ahora que piensan de vuestra máquina que llaman ENVIDIA??). A todos los interesados en el tema les digo lo siguiente:

1. En la transición de los micros de .35 a .25micras (Klamath a Deschutes) nos encontramos en la época de oro del overclocker donde si sabemos los pormenores podemos incrementar las velocidades en un 50% sin problemas.

2. INFÓRMENSE, no salgan a comprar un Celeron 266 pensando que van a llegar a casa y ponerlo a 412 al toque. Recomiendo www.overclockers.com y www.bxboards.com o participar de algún forum específico al tema.

3. Olvídense de todas las creencias tipo un P2 300 corriendo a 450 no es tan rápido como un P2 450 original, el micro se derrite y todas esas cosas (lo primero le he leído en la PC Users, dicho por gente "experta" QUE GILADA!!!) para un overclocker esto es como decir que si ..... te quedas ciego.

Como da para mucho el tema les recomiendo a los mas osados o no tanto informarse antes de hablar o presumir. Lo mismo a los que piensan que estoy hablando por hablar. Cualquier pregunta que tengan los lectores las contesto con gusto por E-Mail.

Los felicito, la revista fue muy buena desde la 1era edición, pero actualmente los cambios le quedan como las siliconas a las chicas de Baywatch MASA!!!!

Mucha suerte y sigan mejorando día a día.. chau!!

PD: Al que escribió sobre el uso de las armas en multiplayer de Quake2 lo invito a enfrentarse con [NBK]Cuervo (soy yo) en el server de Ciudad para hacerle cambiar de opinión respecto del Rail y su uso en manos de un experto (modestia aparte! jua-jua).

Diego 3D
mariano_tartara@ciudad.com.ar

EL TABLERO FANTASMA DEL NFS3

Hola XTREME PC:

Con respecto a la carta que leí del chico que no podía ver el tablero en aceleración por hardware, le digo que es obvio, ya que funciona sólo con AGP de 8MB o con la Voodoo2 de (mínimo)12MB. Aún así, logré hacer andar el tablero con mi Monster 2 de 8MB, acá está el "truco":

En el directorio 3dsetup del NFS3, editar el archivo 3ddata.dat y cambiar las líneas: Triple Buffer=0 por Triple Buffer=1 y la D3D-3DFX=0 por 1 también.

Una vez hecho esto correr de nuevo el programa de selección de tarjeta de video y aparecerá una nueva opción como "Monster 2 drivers" y "Monster 2 drivers (Direct 3D)" o algo así, seleccionar la del Direct3D y listo!. Ah, la intro de video no se va a ver bien, todo no se puede.....

También los invito a mi página , http:\\www.futbolargentino.com.ar/juegos, para obtener la única liga argentina para el Fifa 98 y próximamente para el Fifa 99.

Gracias!

Gonzalo Dominguez
Ceroseis@datamarkets.com.ar

HARDWARE

Sres. XTREME PC:

De mi consideración:

Felicitaciones, por una revista acorde a nuestra actualidad. No me voy a extender en alagos ya que el resto de las cartas se encargan de eso.

Muy bueno el bloque sobre hardware, especialmente el resumen (lo que tiene y lo que no), hace tiempo que no veo datos tan claros y concretos y hasta se podría decir sin compromisos (hacia los fabricantes, se entiende!!!) como los dados en la revista Nro 13 "Viper V550": No soporta Glide, y en algunos juegos presenta incovenientes con el micro K 6-2 y AMD.

Como alguna contra no me pareció lo suficientemente claro el gráfico comparativo sobre la placa "Teppro 3D Hulk II", o bien por el tamaño (no se ven los detalles) o bien por los colores.

Debo confesar que me asombra la falta de ubicación de alguna gente. Lo único que puedo decirle a aquellos que mandan cartas para criticar despectivamente es que respeten el trabajo de los demás sea bueno o malo y que tengan en cuenta que nadie les pone una pistola en la sien obligando a conprarla. OK !!!

Mi primera experiencia en red fue con el clásico Doom, desde ese día soy un adepto a esta manera de juego. He pasado por Descent, hasta el Quake II, donde radica mi primer pregunta : Actualmente juego por vía Internet la versión 3.19 "Lithium", y en ningún caso aparece el arma que mencionan en la revista Nro.13, la BFG10K (Cyberdemon) ¿Es normal eso? 2) Si bien la revista Nro. 9 del mes de julio hicieron un breve comentario sobre el AMD K-6 2 Now, quisiera saber si van a publicar algún análisis, como hacen con lo demás (placas de vídeo, sonido y etc..) Ya que en este caso es un micro orientado un 100% hacia los juegos. Este micro utiliza un mother con socket 7 al contrario del Pentium II , y en el caso de querer hacer un upgrade hay que cambiar el conjunto (mother+micro) encarrilando el destino de la PC hacia unos rumbos no dictados por Intel.

Sin intenciones de seguir complicándoles la vida les mando un fuerte abrazo y saludos para todo el plantel de XTREME PC.

Samuel Hidalgo del Castillo
SamHidalgo@ciudad.com.ar

Lo del BFG depende del nivel que estés jugando y si el server habilitó esa arma. Lo del K6 está en carpeta con los responsables de la parte de hardware.

EN EUROPA NO SE CONSIGUE

¿Qué tal, amigos de XTREME PC?

Me llamo Michael, estoy aquí en un año de intercambio, normalmente vivo en Europa (más precisamente en Suiza, por eso perdonen mis errores de ortografía) y en Octubre conocí a XTREME PC. ¡Estuve alucinado! Con sólo repasar una vez la revista aprendí sobre software y hardware. ¡Felicitaciones! Yo soy un fanático de la compu (sobre todo de los juegos), aunque me falta mucho por aprender, sobre todo en el tema hardware. En cuanto a eso (y otras cosas) algunas preguntas: 1) Tengo una Pentium 166 MMX con 48 MB de RAM y una placa de video de 2 MB, que es lo que me conviene: ¿Comprar una placa con más memoria (4, 8 o 12), o agregar una aceleradora 3D, y en ese caso cual? 2) Me conviene actualizar a Pentium 233 o esperar un poquito y después directamente a Pentium II? 3) Saben algo del FIFA 99 y del NBA Live 99 (requerimientos del sistema, fecha de salida aproximada, etc. etc.) 4) El Grim Fandango, ¿En cuantos CD viene, y me lo recomiendan?

Vine comparando XTREME PC con las revistas que conocí en Europa y tengo que decir que es una revista muy completa y a la vez sintetizada. Con sólo comprar dos números ya estoy enloquecido y no puedo esperar a que salga el próximo ¡Sigan así!

Un abrazo:

Michael Zisman
Capital Federal

1) Y depende. Si querés jugar, creo que conviene una placa 3D, especialmente una con chip Voodoo2 si pensás actualizar la máquina, como mencionás después. 2) Lo mejor es cambiar a Pentium II. Todo por supuesto depende del presupuesto que tengas. 3) Los dos juegos van a estar muy pronto a la venta (seguramente al mismo tiempo que esta revista) y van a tener requerimientos parecidos (tal vez un poquito mayores) que sus antecesores. 4) El Grim Fandango viene en 2 CD's, y es una compra excelente para cualquier aficionado de las aventuras gráficas.

¡DE NADA!

Estimados amigos de XPC:

Ante todo quería felicitarlos por la EXCELENTE revista que hacen y mandarle un saludo a Martín Varsano que se manda un laburo bárbaro respondiendo TODAS las cartas que les enviamos nosotros sus fieles lectores, ¡Gracias Martín!

Me llamo Nicolás y tengo 14 años y, en mi casa con mis 3 hermanos los seguimos desde el tercer número.

Bueno, agárrense que ahora vienen las preguntas: 1) ¿Me conviene comprarme una placa Voodoo1 o mejor esperar a que baje de precio la Voodoo2? 2) Me estoy por armar una LAN, ¿Qué juegos me recomiendan para jugar en red? 3) Es bueno el Adidas Power Soccer '98? ¿Qué promedio le darían? 4) Acabo de leer sobre el Worms Armageddon, ¿Cuándo va a salir?

Muchas gracias por agregarle páginas a la revista y por las nuevas tapas, chau y un abrazo...

...¡Esperen!, ¿se creían que había terminado? 5) ¿No saben si el Dragon Ball: Final Bout va a salir para PC? Cualquier cosa avisen.

Bueno, ahora sí me despido y hasta la próxima carta y les deseo a todos una muy felíz Navidad.

Los saluda atentamente su fiel seguidor:

Nicolás Dias
Burzaco - Buenos Aires

De nada, Nicolás, todo el esfuerzo vale la pena cuando gente como vos lo reconoce.
1) Eso depende de la máquina que tengas y de qué velocidad quieras, pero tené en cuenta que cuando baje la Voodoo2 es porque va a haber algo más rápido, así que es el cuento de nunca acabar...
2) Si te gustan los arcades de primera persona, el Quake y el Quake 2, por supuesto. Si te gustan los deportes, puede ser el FIFA o la saga NBA. Y si te gustan los estratégicos puede ser algún Command & Conquer o Warcraft. Son clásicos y valen la pena probarlos. 3) La verdad que no lo jugué así que esta te la debo. 4) No bien tengamos información precisa te la vamos a hacer saber. 5) Ok. Te avisamos!

MARTIN SOLANO

A toda XTPC:

Primero y principal me siento muy avergonzado de mi conducta, ya que en mi carta anterior me olvidé por completo de decirles ¡Feliz Cumpleaños! (más vale tarde que nunca).
Bueno, ahora me veo obligado (no sé que me pasa, estoy escribiendo muy formal ¿?) a decirles unas observaciones sobre el número 13: 1) En la página 5 (propaganda del Tomb Raider 3) en el ángulo derecho superior, (¡waw! y palanca al piso) hay una imagen totalmente desenganchada (¡los caché!) de ¡Fighting Force! ¿Qué es eso? ¿Qué pasó? ¿Es el apocalipsis? ¡Oh! ¡Qué agonía! Está bien, soy de Core y todo, pero no sé, me parece medio improvisado. 2) (Esto es una observación insignificante) Página 98 (trucos de MK4), hablan como hacer los golpes especiales de Goro al elegirlo, y en la foto, a Goro lo maneja la máquina. (posiblemente sea porque no tenían ganas de pasarlo todo y hacer el truco).
Conclusión: Soy un hicha p.....s. Por ahí escriben (por ejemplo) "vásquet" así y no me doy cuenta, pero algunos detalles sí, (es medio raro, ¿No?) Si a algún lector se le ocurre putearme, insultarme, maltratarme con una carta en el "Correo de Lectores", por esto...le doy toda la razón y permiso.
Ahora con respecto a Martín Solano (vos, ¿eh?) le quería hacer unas preguntiligilias: 1) ¿Qué edad tenés? (acepto un ¿Qué te importa? por respuesta) nada más. ¡Un abrazo! 2) El "Shogo Mobile Armor Division", (parece espectacular, ya era hora de hacer un juego inspirado en animé o manga) ¿Está relacionado con algún animé en especial? ¿O sólo es algo que representa al animé? 3) Saldrá el "Dragon Ball: Final Bout" para PC? ¿O alguno parecido? Yo, Pablito (no podía faltar) y unos cuantos amigos míos lo estamos esperando ¿Para cuándo? 3) La respuesta que me dieron en el número 13 (sobre el NFS3: Hot Pursuit) me fue clara, pero un amigo mío (José -bunchito-) se la come, eh digo, lo puede jugar de adentro (tablero) sin la placa aceleradora, (no tiene) ¿Yo puedo configurar de alguna forma sin 3Dfx? (para probar, nomás).
Para Ariel Gentile: Creo que debemos hacer una especie de Club (con vos y contra todos los que están contra Ramiro Páez y Martín Solano (¡Uh! Solano no, perdón...) contra Ramiro Páez, entre todos (por nombrar algunos: Gentile, Souto (soy yo), Rodrigo, Cristian y Lisandro, Fiorucchi (que no sé como no dijo nada sobre él), y todo aquel que quiera. ¡Abajo los impuestos! (ups, me equivoqué de campaña). No, era una joda, (aunque no es mala idea...) pero, Ramiro, espero que reflexiones vuestra actitud ya que hoy en día estamos enhorabuena, y los lectores sois todos como hermanos, unidos por un lazo de una dimensión paralela (no me pregunten qué quise decir).
Es hora de joder un poco a Solano: 4) Ví (ya hace rato) a un juego de Jurassic Park: The Lost World (como se escriba) en arcades que con un revolver hay que ir matando dinosaurios y todo eso (en primera persona, tipo Virtua Cop) ¿Saldrá para PC? ¿O el que yo digo es Tresspaser: Jurassic Park?

PD1: Solano, ¿Sos el hijo, nieto o tataranieto del Solano del Eternauta? No creo, pero...
PD2: Perdonen mi ignorancia (ya que los sigo desde siempre) pero en el ránking hay algún concurso? ¿Qué hay que hacer? ¿A quién tengo que matar? ¿Qué gano?

Leandro Souto
Lanus Oeste - Villa Alsina

¿Me podés explicar quién es Solano? Mi nombre es Martín Varsano, así que supongo que me estás escribiendo a mí, o le pifiaste fiero y mandaste la carta de "Conocer Más" a nuestra redacción :)
Vamos por partes. Primero lo primero: 1) ¿No se te ocurrió que tal vez el muchacho que aparece en la imagen tenga alguna relación sentimental con Larita, y por eso la cuida tanto? ¡Esa! 2) No, Goro pidió que pongamos esa foto porque era su mejor ángulo, y la verdad es que a un tipo como Goro no se le puede negar nada. Ahora pasemos a la segunda tanda de preguntas: 1) Tengo 28 años. 2) El Shogo no representa a ningún animé en particular. 3) La verdad que esa es la pregunta del millón de dólares. Ni idea, creo que no hay planes de convertirlo a PC. 4) En el Trespasser hay que matar dinosaurios a punta de pistola, pero no tiene nada que ver con el de los arcades, que por el momento no está planeado para la PC. 5) El ránking a partir de este mes se modifica, ya que contendrá los gustos de la gente de la revista, así que lo pueden tener en cuenta al momento de que los juegos que estamos jugando salgan al mercado.

ALONE IN THE DARK 4

Hola XTREME PC !!!!
Vayamos al grano (Así te ahorro el tiempo de leer las felicitaciones que tan merecidas las tienen):
1) Recién descubrí "La luz" con los N° 11, N° 12 y N° 13 de la revista y no estoy al tanto de lo que significan los concursos (los del ranking, los de ganadores de premios DIAMOND ó los de Battlezone). Me podrían explicar de que se tratan? 2) Acerca de INFOGRAMES: ¿Saben si hay algo sobre Alone in the dark IV? Porque me parece raro que la saga mas importante (a mi criterio) de esa compañia no continúe. 3) Quisiera agradecerle a la gente de B.J.Broker S.A. por poner a precios muy accesibles juegos clásicos como "Panzer General" o el "MYST".
También mi agradecimiento a todas las otras compañias nacionales que hacen que el sueño de tener el "original" este cada vez mas al alcance de todos.

Chau, Suerte!!!!

Leo
Leojagger@hotmail.com

1) Fueron concursos que generamos con las compañías, y en los cuales sorteamos productos. 2) Parece ser que Infogrames está planeando la salida del Alone in the Dark 4 para Dreamcast, una nueva consola de Sega, así que no sería para nada ilógico que también estuviera disponible en PC.

TRUCOS DEL WORMS

Amigos de Xtremepc:

Me llamo Ariel Polosecki y quisiera decirles feliz cumpleaños. Voy, ya que estamos, a pedirles un poco más de páginas y todo eso que pide todo el mundo. También, le quiero informar a Julián Zabaleta que en mi vieja 286 jugaba al Defender of the Crown.
¿Me podrían dar información sobre la conexión a Internet "CableModem"?
Bueno, creo que eso es todo.

PD: En el número 13 dicen que no hay trucos para Worms 2 y no es así. Así que, a Antonio Martinez le conviene anotar. Anotá:
supershopper Armas secretas
Godmode Modo dios. Eso sí, los gusanos mueren al caer al agua.
Suicidebomber El gusano se transforma en una bomba.
Para que funcionen los trucos, acordáte siempre de: 1) Escribir los asteriscos. 2) Después de ingresar los códigos, apretar backspace y enter.

El servicio de Cablemódem por el momento lo otorga Cablevisión y Multicanal. Fijáte cual es el sistema de cable que tenés y llamalos para consultar los precios, que oscilan entre $150 de instalación y $100 de abono mensual. Es un poco salado pero te evita tener que usar la línea telefónica.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

¡Qué mes, señoras y señores! Por suerte casi todo está saliendo de manera increíble y la mayoría de los juegos más esperados ya están a la venta o son de una aparición inminente. No sólo estamos hablando de algunos de los juegos revisados este mes, sino de los que saldrán. Para comprobarlo sólo chequeen la lista de abajo. ¿Vieron? Impresionante. Para que puedan realizar la elección correcta de acuerdo a sus preferencias, el equipo XTREME (que sigue creciendo mes a mes), ya les está preparando un análisis severo y crítico de los mejores títulos que llegaron y los que llegarán a nuestras CPU's durante el mes de Diciembre. También serán imperdibles los reviews de FIFA 99 y el super esperado PCFútbol 6.0 Apertura '98, que por fin incorpora un engine con tecnología 3Dfx y posee lo que todos pedían a los gritos ¡Todos los equipos de la primera división, 1raB Nacional y 1raB metropolitana! O sea un combo como para que haya fútbol para todos. Además un preview exclusivo de la conversión para PC de una de las mejores películas del año pasado, Braveheart, o como se conoció por acá, Corazón Valiente, protagonizada por Mel Gibson, que se convertirá en un juego de estrategia que hará volar más de una cabeza. Nos vemos el mes que viene, no sin antes decirles una vez más: ¡Felices Fiestas!

Previews

- Braveheart
- MechWarrior 3
- Y todo lo que se viene en el 99...

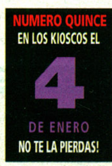
Reviews

- PCFútbol 6.0 Apertura 98
- Blood 2
- King Quest VIII
- Sin
- Rogue Squadron
- Carmageddon 2
- Half Life
- NBA Live 99
- Fallout 2
- Tomb Raider III
- Y los últimos lanzamientos...

Blood 2

Además...

- Hardware: Un informe completo sobre motherboards
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: Paso a paso como terminar el Grim Fandango y The X-Files, más todos los trucos de los juegos de la avalancha navideña.
- Y todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...



FIFA 99

Aunque parezca increíble el tercer lanzamiento en menos de un año de la saga FIFA se aproxima, inclusive es posible que ya esté a la venta en el momento en que lean las presentes líneas. Pero ¿Valdrá realmente la pena? Según los testeos preliminares todo indica que FIFA 99 será "El Juego" de fútbol que todos los fanáticos buscan, o por lo menos el que más cerca estará de alcanzar la perfección. Con jugadores que expresan sus emociones mediante gesticulaciones y nuevas técnicas de articulación que permiten que los jugadores miren hacia donde está la pelota y tecnología de mapeo que los capacitan con la habilidad de direccionar el balón con el pecho, se puede esperar cualquier cosa menos aburrimiento a manos de este nuevo simulador deportivo. Nuestra evaluación definitiva y todos los detalles en el próximo número.



